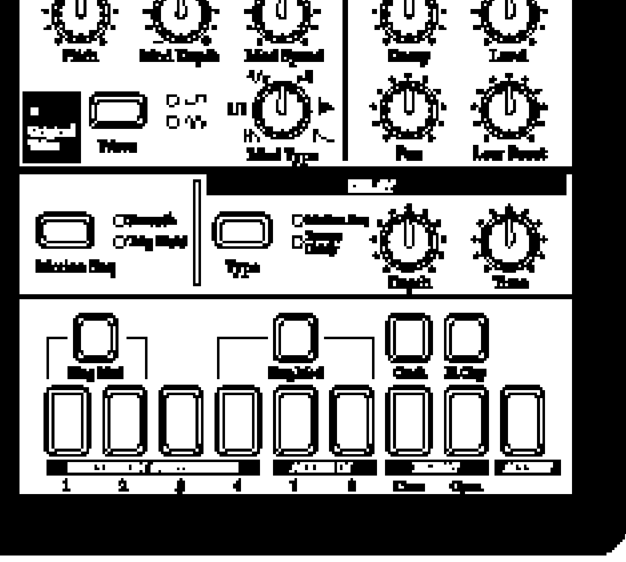
ELECTRIBE R

RHYTHM SYNTHESIZER

ER-1

Manuel d'utilisation



Merci d’avoir fait l’acquisition de l’ELECTRIBE-R ER-1 de Korg. Afin de pouvoir en profiter longtemps sans problèmes, veuillez lire attentivement le présent manuel et toujours utiliser l’instrument correctement.

KORG

Ⓕ①

ELECTRIBE·R ER-1 Manuel d'utilisation

KORG Ⓕ①

ATTENTION

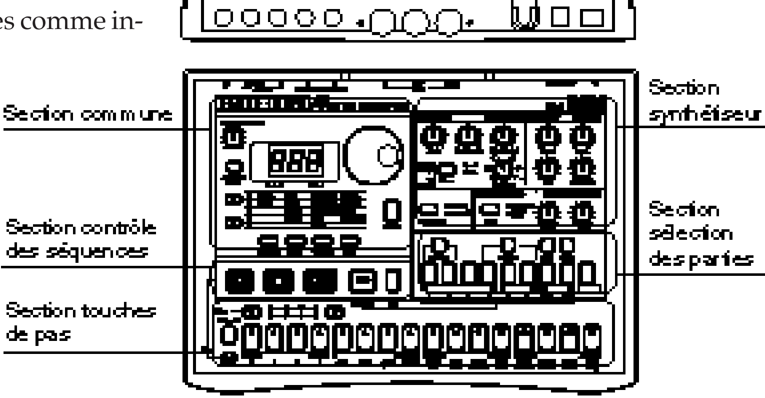
Les produits Korg sont fabriqués selon les normes et les tensions d’alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur Korg dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l’utilisateur.

KORG KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

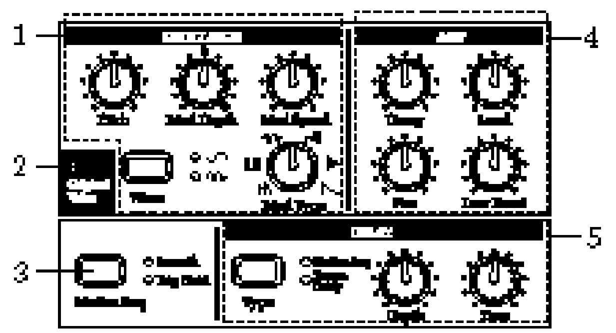
1104 DTH *Printed in Japan*

2. Panneaux avant et arrière

Les commandes et les autres parties de l'**ER-1** peuvent être vaguement regroupées comme indiqué sur le diagramme.



Section synthétiseur



1. OSCILLATOR

L'oscillateur permet de contrôler la forme de l'onde et la hauteur du son.

- **Wave**: Sélectionne la forme d'onde de base.
- **Pitch**: Spécifie la hauteur de base.
- **Mod Type** (type de modulation): Sélectionne le type de modulation de hauteur.
- **Mod Depth** (intensité de la modulation): Spécifie l'intensité (l'importance) de la modulation.
- **Mod Speed** (vitesse de modulation): Spécifie la vitesse de la modulation de hauteur.

2. LED de valeur d'origine (Original Value)

Ce voyant s'allume lorsque le bouton ou la commande déplacée atteint la valeur du son d'origine mémorisé pour le motif.

3. Motion Seq (séquence de mouvements)

Cette fonction permet d'enregistrer les mouvements d'un bouton. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le réglage alterne entre Désactivé (éteint), **Smooth** et **Trig Hold.**

4. AMP

Cette fonction permet de contrôler le volume et le positionnement panoramique.

- **Decay**: Permet de spécifier la vitesse de l'estompement. Dans le cas d'une partie audio, cette fonction règle le temps de porte.
- **Pan**: Spécifie le positionnement stéréo du son.
- **Level**: Règle le niveau. Pour la partie des accents, cette fonction permet de régler le niveau de l'accent.
- **Low Boost**: Cette fonction accentue les basses fréquences.



En fonction des réglages de niveau (Level) et des autres paramètres, l'augmentation de la valeur d'accentuation des basses fréquences risque d'endommager vos haut-parleurs ou votre casque d'écoute, etc. Aussi, toujours agir avec précaution.

5. DELAY

Cette fonction permet de contrôler l'effet de retard.

- **Depth** (importance du retard): Règle le volume du retard.
- **Time** (temps de retard): Règle le temps de retard.
- **Type**: Sélectionne le type de retard. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le réglage alterne entre Normal (éteint), **Motion Seq** et **Tempo Delay.**

Section sélection des parties

1. Ring Mod (touche de modulation ring)
Cette touche permet d'activer ou de désactiver la modulation entre les parties (modulation ring).

2. Crash (touche de la partie crash)
Cette touche permet de sélectionner la partie des cymbales. Lorsque vous appuyez dessus, le son de la cymbale crash se fait entendre.

3. H.Clap (touche de la partie clappements de mains)

Cette touche permet de sélectionner la partie de clappements de mains. Lorsque vous appuyez dessus, le son de clappements de mains se fait entendre.


4. PERCUSSION SYNTHESIZER 1...4 (touches des parties du synthétiseur de percussions)
Ces touches permettent de sélectionner les parties du synthétiseur de percussions. Lorsque vous appuyez sur l'une d'elles, le son d'une partie du synthétiseur de percussions se fait entendre.

5. AUDIO IN 1, 2 (touches de parties d'entrée audio)
Ces touches permettent de sélectionner les parties audio entrantes. Lorsque vous appuyez sur l'une d'elles, une entrée audio externe se fait entendre.

6. HI-HAT [Close, Open] (touche de la partie de charleston)
Cette touche permet de sélectionner la partie du charleston. Lorsque vous appuyez dessus, le son du charleston se fait entendre.

7. ACCENT (touche de la partie d'accent)
Cette touche sélectionne la partie d'accent.

Section commune

1. MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPAL)
Ce bouton permet de régler le volume émis par les bornes de sortie de lignes et par les bornes du casque d'écoute.

2. AUDIO IN THRU (ENTREE AUDIO THRU)
Cette touche permet de faire ressortir directement l'entrée audio vers les bornes de sortie et la borne du casque d'écoute.
Lorsqu'elle est activée, les réglages de parties d'entrée audio autres que le panoramique et le niveau sont ignorés.

3. Affichage
Cet écran indique la valeur du paramètre sélectionné et les différents messages.

4. Bouton rotatif
Sert à modifier la valeur affichée.

5. Peak LED (LED de pointe)
Ce voyant indique le niveau de pointe du signal entrant par les bornes d'entrée audio. Régler le niveau de sortie de l'appareil externe de sorte que le voyant ne s'allume qu'au niveau maximum.

6. Beat LED (LED de mesure)
Ce voyant clignote à chaque intervalle de noires pour indiquer le tempo.

7. [▲][▼] (touches de curseurs)
Dans chaque mode, ces touches servent à sélectionner les paramètres dans la matrice apparaissant à l'écran.

8. Matrice

Les paramètres qui apparaîtront sur l'affichage sont repris ici pour chaque mode. Utiliser les touches de curseur pour allumer le voyant LED du paramètre souhaité.

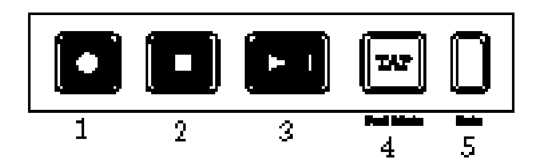
9. Touches de modes

Utiliser ces touches pour se déplacer au mode souhaité: Pattern, Song, Global ou MIDI. Pendant la reproduction, il est possible d'accéder au mode Global mais non au mode MIDI.

10. Touche WRITE

Utiliser cette touche pour sauvegarder les réglages que vous avez modifiés en mode Pattern, Song, Global ou MIDI ou pour mémoriser des données d'ensembles de motifs définis.

Section contrôle des séquences



1. Touche Rec (enregistrement)

Utiliser cette touche pour enregistrer des rythmes et des mouvements de boutons, etc. Si vous appuyez sur cette touche pendant l'enregistrement, celui-ci s'arrêtera et la reproduction continuera.

2. Touche Stop/Cancel (arrêt/annulation)

Cette touche permet d'arrêter la reproduction d'un motif ou d'un morceau ou d'annuler une opération.

3. Touche Play/Pause (lecture/pause)

Cette touche démarre/arrête provisoirement la reproduction d'un motif ou d'un morceau.

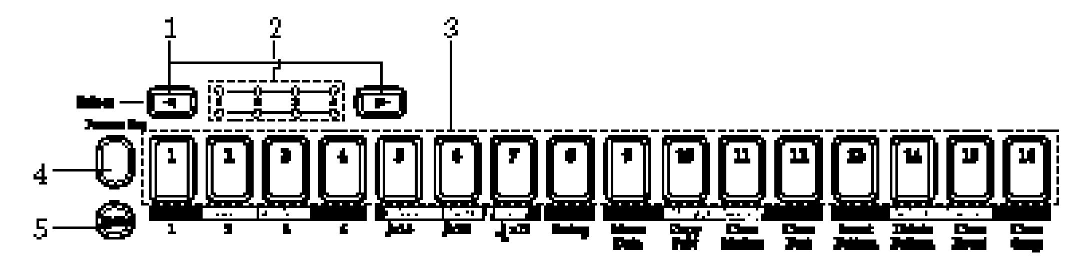
4. Touche TAP/Part Mute (TAP/assourdissement des parties)

Utiliser cette touche pour entrer un tempo Tap. Pendant la reproduction, vous pouvez la maintenir enfoncée et appuyer sur une touche de partie pour assourdir la partie spécifiée.

5. Touche Solo

Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir cette touche enfoncée et appuyer sur une ou plusieurs touches de partie pour reproduire la ou les parties spécifiées.

Section touches de pas



1. Touches "Select"

Appuyer sur ces touches pour allumer ou éteindre les LED Select et utiliser les touches à seize pas pour les convertir en touches de 64 pas. En mode "Song", ces touches fonctionnent comme touches de retour en arrière ou d'avance rapide. Lorsque la fonction d'ensemble de motifs définis est activée, elles servent à commuter entre les différents groupes d'ensembles de motifs.

2. LED Select

La rangée supérieure de LED (verts) indique l'emplacement (longueur 1…4) au sein du motif rythmique en cours de jeu.

La rangée inférieure de LED (rouges) indique l'emplacement (longueur 1…4) du motif rythmique indiqué par les touches de pas. Lorsque la touche Pattern Set est activée, ces LED indiquent le groupe d'ensemble de motifs définis.

3. Touches multifonction/Step 1…16

Ces touches servent à modifier et à écouter le motif rythmique de chaque partie. Lorsque la fonction Pattern Set est activée, ces touches servent à sélectionner les motifs qui leur ont été assignés au préalable.

4. Touche Pattern Set

Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée et que vous appuyez sur une des touches de pas, vous pouvez passer au motif enregistré pour cette touche.

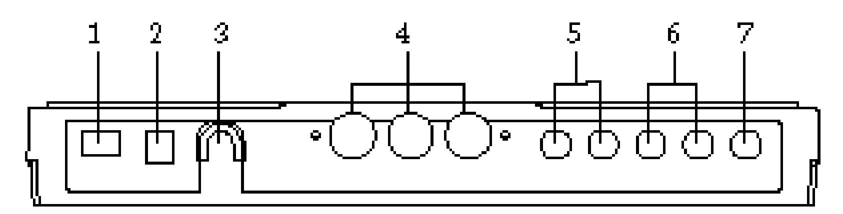
5. Touche Shift

Cette touche s'utilise en association avec d'autres touches. Lorsqu'elle est maintenue enfoncée, elle procure une fonction supplémentaire à une autre touche.

Touche Shift + Play / Pause: Démarre la reproduction à partir du début du motif.
Touche Shift + Rec: Pendant la reproduction, efface les déclenchements du motif.
Touches Shift + partie: Sélectionne une partie sans la faire jouer.
Touches Shift + pas: Exécute la fonction indiquée sous chaque touche de pas.
Touche Shift + bouton rotatif: Si la touche Shift est maintenue enfoncée lorsque vous tournez le bouton rotatif, la valeur de l'affichage changera par paliers de dix unités.
Touche Shift + Pattern Set: La fonction Pattern Set restera en vigueur (elle sera maintenue).

Pour les autres combinaisons faisant appel à la touche Shift, voir les explications fournies sous chaque paramètre.

Section connecteurs



1. Interrupteur d'alimentation

Cet interrupteur permet de mettre l'instrument sous ou hors tension alternativement, chaque fois que vous appuyez dessus.

2. DC9V

Permet de raccorder l'adaptateur AC livré avec l'appareil.

3. Support pour câble d'adaptateur

Enrouler le câble de l'adaptateur autour de ce support afin qu'il ne puisse pas se débrancher accidentellement.

4. Connecteurs MIDI

IN Les données MIDI reçues à ce connecteur servent à contrôler l'ER-1 à partir d'un appareil MIDI externe ou à recevoir des transferts de blocs de données.

OUT Les données MIDI sont transmises par ce connecteur pour contrôler un appareil MIDI externe ou pour transmettre des blocs de données.

THRU Les données MIDI reçues à la borne **MIDI IN** sont retransmises telles quelles par ce connecteur. Celui-ci sert à connecter "en chaîne" plusieurs appareils MIDI.

5. Bornes AUDIO IN 1, 2

Ce bornes servent pour les parties audio entrantes. Le son entrant par ces bornes peut être utilisé comme son AUDIO IN 1 et 2 des sélecteurs de parties.

6. Bornes L/MONO, R (sortie de ligne)

Raccorder les câbles audio de ces bornes au mélangeur ou au système de surveillance sous tension (haut-parleurs), etc. Pour effectuer des connexions monaurales, utiliser la borne **L/MONO.**

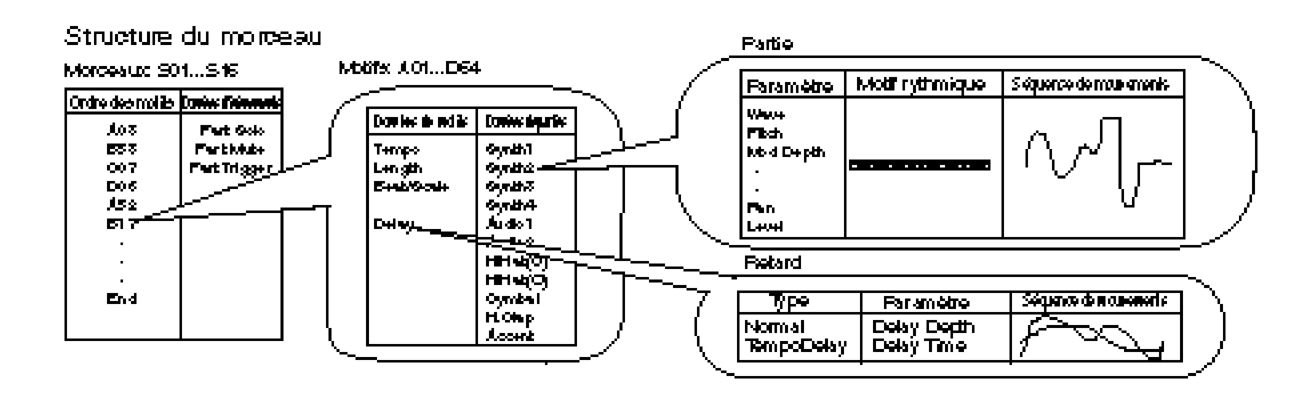
7. 🎧 (Borne pour casque d'écoute)

Sert à raccorder un casque d'écoute muni d'une fiche stéréo.

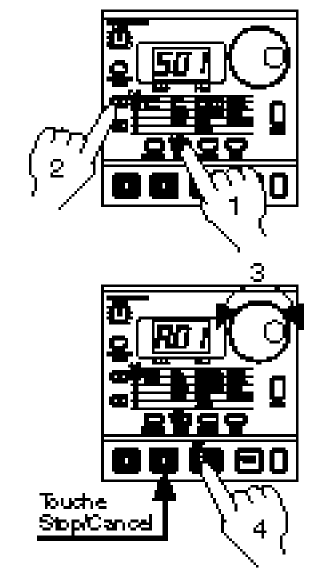
3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)

Diagramme conceptuel de l’ER-1

Sur l’ER-1, un morceau se compose essentiellement de motifs (qui eux-mêmes sont formés de parties et de réglages de retard) ainsi que de données d’événements (voir p. 36 “Enregistrement de performances ou de mouvements de boutons sur un morceau (Event Recording)”)



Ecoute d’un morceau (Song)



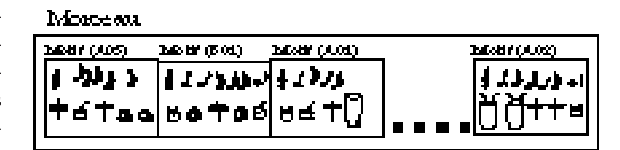
1. Appuyer sur la touche du mode Song pour accéder au mode Song (la touche s’allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu’à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Song** (LED supérieure).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le morceau souhaité (**S01...S16**)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le morceau (la touche s’allume) A la fin du morceau, la reproduction s’arrête automatiquement (la touche s’éteint).

Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, appuyer à nouveau sur la touche Play/Pause (la touche s’allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel..

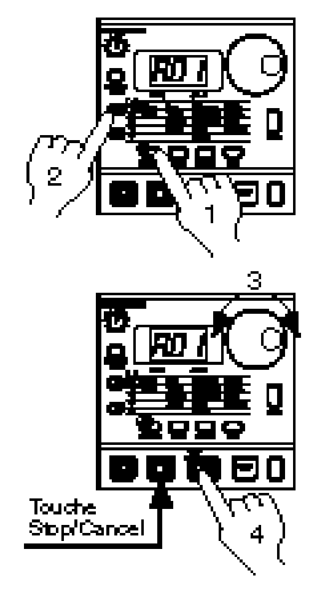
 **Il n’est pas possible de changer de morceau pendant la reproduction.**

Qu’est-ce qu’un “Song” ou morceau?

Sur l’**ER-1**, un morceau correspond à des données musicales comprenant des motifs arrangés dans l’ordre de reproduction souhaité. L’**ER-1** permet de créer et de mémoriser jusqu’à seize morceaux. Dans chaque morceau, vous pouvez arranger jusqu’à 256 motifs et vous pouvez également enregistrer des rythmes et des mouvements de boutons en plus de la reproduction. (Voir p.33 le “Mode Song”.).

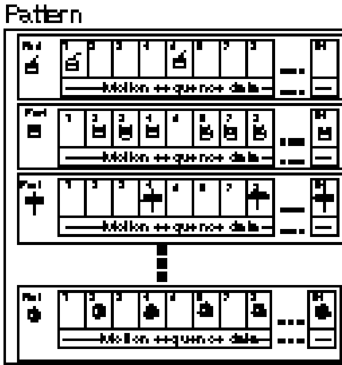


Ecoute de motifs (Patterns)



1. Appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Pattern** (LED supérieure).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif souhaité (**A01…A64, b01….b64, C01….C64,d01…..d64**)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le motif (la touche s'allume). A la fin du motif, celui-ci revient au début et continue à jouer de manière répétée (en boucle).

Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, réappuyer sur la touche Play/Pause (la touche s'allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel.
Vous pouvez tourner le bouton rotatif pour sélectionner des motifs lorsque la reproduction est arrêtée ou même lorsqu'elle est en cours.





Lorsque vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement prend place à la fin de chaque motif. (Voir p.22 "Moment de changement des motifs").

Qu'est-ce qu'un "Pattern" ou motif?

Un motif est une unité de données musicales qui se compose de sons arrangés en rythme. L'**ER-1** permet de créer et de mémoriser 256 motifs.
Chaque motif se compose de onze parties (voir p.14). En plus des sons de chaque partie, vous pouvez également enregistrer des rythmes et des mouvements de boutons (voir p.22 le "Mode Pattern").

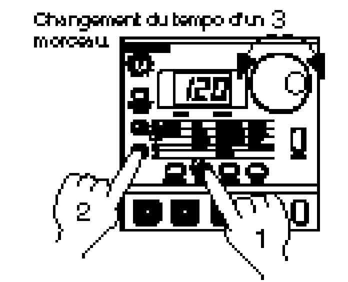
Essai des différentes fonctions

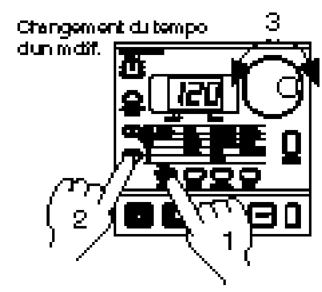
Changement du tempo d'un morceau ou d'un motif

Il y a deux façons de changer le tempo.
Le tempo changé à ce stade sera perdu et le tempo original sera rappelé lorsque vous arrêtez la reproduction ou que vous sélectionnez un autre motif ou un autre morceau.

• Utilisation du bouton rotatif pour changer le tempo

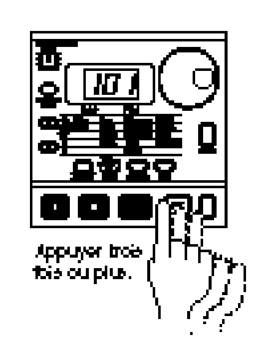
1. Appuyer sur la touche de mode pour accéder au mode Song ou au mode Pattern.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Tempo**.
3. Tourner le bouton rotatif pour modifier le tempo.



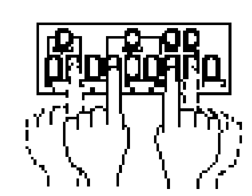


• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

Pendant le jeu d'un morceau ou d'un motif, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'ER-1 détectera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche Tap et il règlera le tempo en fonction de celui-ci. Vous pouvez également changer le tempo de cette manière si l'ER-1 n'est pas en train de jouer un morceau ou un motif.
Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Tempo** et le tempo modifié apparaîtra sur l'affichage.



Frappe des touches pour jouer des parties (Parts)



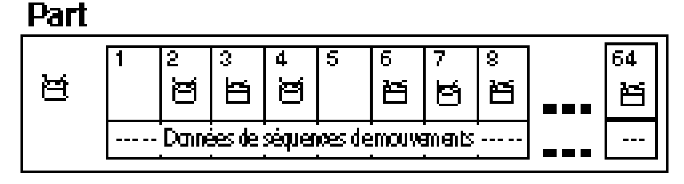
En frappant les touches de parties, vous pouvez jouer les sons correspondants. Les parties Audio In seront entendues lorsqu'un signal audio est raccordé aux bornes d'entrée audio. (Voir p.19, "Raccordements de différentes sources aux entrées audio."). Cependant, même si le son entre, il ne sera pas audible si la fonction Audio In Thru est activée.
Le son de chaque partie différera en fonction du motif. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner les motifs et profiter d'une large variété de sons.
Les parties pour lesquelles la touche Ring Modulation est activée ne seront pas audibles à moins que leurs touches ne soient enfoncées simultanément (voir p.25 "Modulation").



Si vous appuyez sur la touche Accent, la partie Accent ne sera pas audible.
Il n'est pas possible de jouer simultanément les deux sons de charleston fermé (close) et ouvert (open).
Il n'est pas possible de jouer simultanément la cymbale crash (Crash Cymbal) et les clappements de mains (Hand Clap).

Qu'est-ce qu'une partie (Part)?

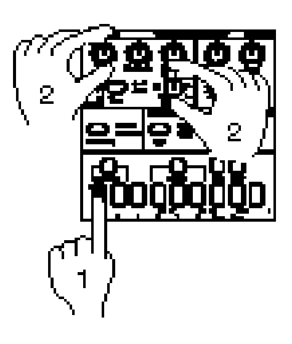
Une partie représente le moment auquel les sons sont produits (c'est-à-dire un motif rythmique) avec une séquence de mouvements. Les parties sont les plus petites unités de données à partir desquelles on peut créer un motif. Les types suivants de parties sont disponibles et il y en a onze au total. (Voir p.22 le "Mode Pattern").



- Les parties Percussion Synthesizer (1-4): elles représentent un son de synthétiseur associé à un motif rythmique.
- Les parties Audio In (1,2): elles consistent en un motif rythmique pour l'entrée audio externe.
- Les parties Hi-Hat (**Close, Open**): elles constituent un motif rythmique pour le charleston.
- La partie Crash Cymbal: elles représentent un motif rythmique pour la cymbale crash.
- Le motif Hand Clap: un motif rythmique correspondant au clappement de mains.
- Le motif de partie d'accent: un motif rythmique correspondant aux points d'accentuation (accents) de l'ensemble du motif.

Vous êtes libre de modifier le son de chaque partie; les motifs rythmiques et les séquences de mouvements peuvent ensuite être mémorisés de manière séparée pour chaque partie (voir p.24 "Edition du son d'une partie").

Modification (édition) du son



1. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie à éditer.
2. Utiliser les boutons et les touches de la section Synthétiseur pour éditer le son. La LED de la valeur d'origine "Original Value" s'allumera pour indiquer la position des boutons et des touches correspondant aux réglages d'origine du son.

Regarder les sons donnés en exemple (p.45) et essayer de créer ses propres sons. Le son du motif que vous avez modifié à ce point peut être sauvegardé à l'aide de l'opération d'écriture (Write) (voir p.17 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").



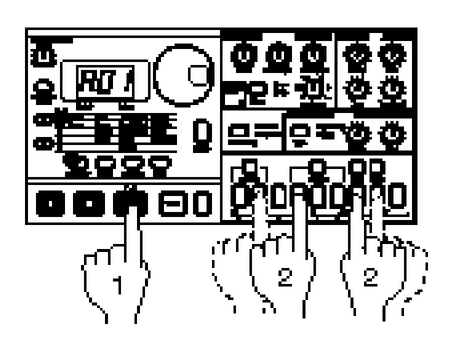
Les boutons qui seront opérationnels dépendront du motif utilisé.
Si une séquence de mouvements contrôle un bouton, il peut s'avérer difficile d'éditer le son comme vous le souhaitez. Dans ce cas, désactiver la séquence de mouvements pendant l'édition (voir p.28 "Séquences de mouvements")

Qu'est-ce que la section synthétiseur?

Il s'agit de la section dans laquelle les paramètres assignés aux boutons du panneau et aux touches fonctionnent conjointement pour "synthétiser" (produire) le son de chaque partie. (Voir p.24 "Edition du son d'une partie"). Les boutons disponibles pour chaque partie sont les suivants:

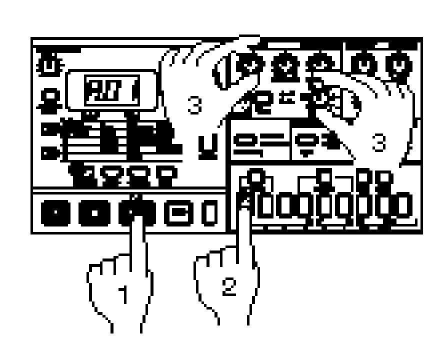
- Parties Percussion Synthesizer: **Wave, Pitch, Mod Type, Mod Speed, Mod Depth, Decay, Pan, LowBoost, Level**
- Parties Audio In: **Decay** (fonctionne comme temps de porte), **Pan, LowBoost, Level**
- Parties Hi-Hat (Charleston), Crash Cymbal (Cymbale crash), Hand Clap (Clappement de mains): **Pitch, Decay, Pan, LowBoost, Level**

Frappe des touches de parties pendant le jeu d’un morceau ou d’un motif



1. En mode Song ou en mode Pattern, appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction.
2. A mesure que vous écoutez le morceau ou le motif, frapper les touches de parties pour jouer en même temps.

Modification (édition) du son pendant le jeu d’un morceau ou d’un motif



1. En mode Song ou en mode Pattern, appuyer sur la touche Play/pause pour démarrer la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie (la touche s’allume) pour sélectionner la partie à éditer.
3. Utiliser les boutons et les touches de la section synthétiseur pour modifier le son. Le son de la partie en cours de jeu sera modifié à mesure que vous déplacez les boutons ou que vous appuyez sur les touches.

Vous pouvez appuyer sur les touches d’autres parties pour les éditer.
Pour mémoriser les sons de motifs modifiés à ce point, utiliser l’opération d’écriture (Write) (voir p.17 “Mémorisation d’un motif que vous avez créé”).
Si vous sélectionnez un nouveau motif ou mettez hors tension pendant l’exécution d’une opération d’écriture, le son redeviendra non édité.

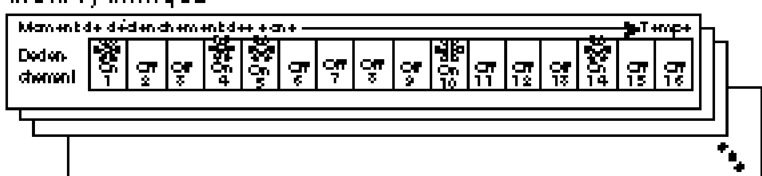

Il n’est pas possible de mémoriser les sons édités dans un morceau. Vous pouvez uniquement sauvegarder les sons édités au sein d’un motif.

Modification (édition) d'un motif rythmique

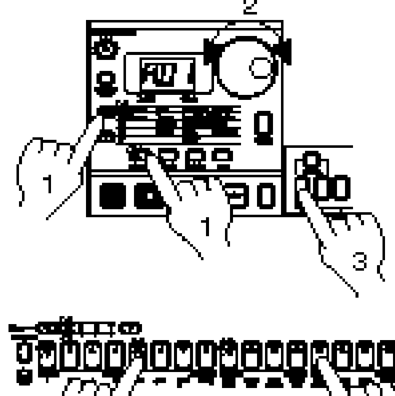
Qu'est-ce qu'un Rhythm Pattern (motif rythmique)?

Un motif rythmique est une séquence de rythmes (c'est-à-dire le moment auquel on entend un son) pour une partie individuelle. Vous pouvez utiliser jusqu'à seize touches de pas pour modifier le motif rythmique de chaque partie. Vous pouvez également enregistrer un motif rythmique pendant que vous écoutez la reproduction (entrée en temps réel) (Voir p.27 "Création d'un motif rythmique").

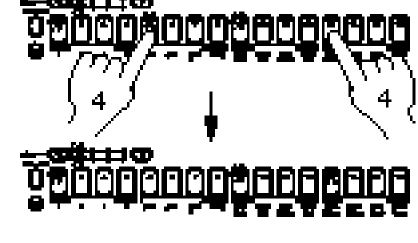
Motif rythmique



• Utilisation des touches de pas pour éditer le rythme (enregistrement pas à pas)



1. Appuyer sur la touche du mode Pattern (la touche s'allume). Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Pattern.**
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à éditer.
3. Appuyer sur une touche de partie (la touche s'allume) pour sélectionner la partie à éditer.
4. Les touches de pas s'allumeront pour indiquer le rythme de la partie sélectionnée. Vous pouvez appuyer sur les touches de pas pour modifier le motif rythmique. Chaque fois que vous appuyez sur une touche, le motif alterne entre l'activation (LED allumé) et la désactivation (LED éteint).



Vous pouvez également reproduire le motif pendant que vous sélectionnez différentes parties et appuyer sur les touches de pas pour activer ou désactiver chaque pas.

Dans le cas d'un motif d'une longueur de 2 ou supérieure, vous pouvez utiliser les touches Select pour déplacer la LED Select à la ligne inférieure (rouge) afin de changer l'emplacement du pas qui apparaît sur les touches de pas.

Longueur	Affichage de la LED Select	Zone indiquée par les touches de pas	
		Pour ♬ x 16, ♪ x 16	Pour ♬3 x 12
1		Pas 1...16	Pas 1...12
2		Pas 17...32	Pas 13...24
3		Pas 33...48	Pas 25...36
4		Pas 49...64	Pas 37...48

Pour mémoriser un motif terminé, appuyer sur la touche d'écriture "Write". (Voir p.17 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").


Si la touche Pattern Set est activée, les touches de pas n'afficheront pas le motif rythmique

Que signifie le paramètre de longueur ou "Length"?

Dans ce contexte, la "longueur" se réfère à la longueur du motif rythmique.
La "longueur" d'un motif sera de 16 ou de 12 pas, en fonction des réglages d'échelle (Scale) et de mesure (Beat) du motif. Un motif rythmique en trois mètres sera indiqué par des triolets. En fonction des réglages de longueur (Length) et de mesure (Beat), un seul motif peut compter jusqu'à 64 pas. (Voir p.26 "Réglages "Length" et "Scale/Beat"").

Affichage Echelle/Mesure	Valeur de note de chaque touche de pas	Longueur du motif (nombre de pas)			
		=1	=2	=3	=4
♬ x 16	16ème de note	16	32	48	64
♪ x 16	32ème de note	16	32	48	64
♬3 x 16	16ème de note (triolet)	12	24	36	48

• Utilisation des touches de partie pour éditer le rythme (enregistrement en temps réel)

Si vous souhaitez entendre le métronome pendant l'enregistrement, consulter la p.38 "Réglages du métronome".

1. Appuyer sur la touche du mode Pattern (la touche s'allume). Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Pattern.**
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à éditer.
3. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt pour l'enregistrement (la touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer le motif (la touche Play/Pause s'allume).
5. Frapper les touches de parties au rythme souhaité. Le motif continuera de se reproduire de manière répétitive afin que vous puissiez enregistrer des données supplémentaires tant que la touche Rec reste allumée.
6. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement. (La touche Rec et la touche Play/Pause s'éteignent). Vous pouvez également appuyer sur la touche Rec sans appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement sans arrêter la reproduction. (La touche Rec s'éteint et la touche Play/Pause reste allumée).

Pour sauvegarder le motif que vous avez créé, appuyer sur la touche d'écriture "Write". (Voir "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" ci-dessous).



Le temps pendant lequel vous entendez une partie audio (c'est-à-dire le temps de porte) n'est pas déterminé par le temps pendant lequel vous continuez à appuyer sur la touche mais bien par la valeur d'estompement programmée (Decay) (Voir p.19 "Raccordement de différentes sources aux entrées audio")

Erase (effacement)

Si vous avez par erreur entré une mauvaise note, vous pouvez maintenir les touches Shift et Rec enfoncées pendant le jeu du motif pour effacer le motif rythmique pour la partie sélectionnée (c'est-à-dire la partie dont la touche est allumée).

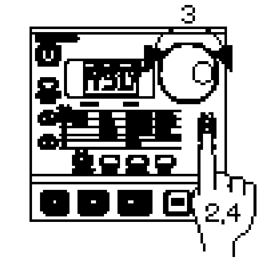


Mémorisation d'un motif que vous avez créé



Lors des réglages d'usine, la protection de mémoire est activée et il n'est pas possible de mémoriser des données. Avant de sauvegarder celles-ci, vous devez dès lors désactiver les réglages de protection de mémoire en mode Global (voir p.39 "Réglages de protection").
Ne jamais oublier que, lors de la mémorisation de données, le motif se trouvant à la destination de sauvegarde sera remplacé.

1. Editer un motif comme expliqué au point "Modification du son" ou "Modification (édition) d'un motif rythmique".
2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignotera). L'affichage clignotera pour indiquer le numéro du motif.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif sous lequel les données doivent être mémorisées (c'est-à-dire la "destination de sauvegarde").
4. Réappuyer sur la touche Write pour commencer la mémorisation des données. Pendant la sauvegarde des données, la touche clignote. Lorsque l'opération est terminée, la touche s'éteint.



Si vous décidez d'annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel. Si vous ne souhaitez pas mémoriser le motif que vous avez créé, il suffit de sélectionner un motif différent sans mener à bien l'opération d'écriture.



Ne jamais couper l'alimentation pendant la sauvegarde de données (c'est-à-dire pendant que la touche Write est allumée) car vous risqueriez d'endommager les données.
Il n'est pas possible de mémoriser des données pendant la reproduction ou l'enregistrement.

3.Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)

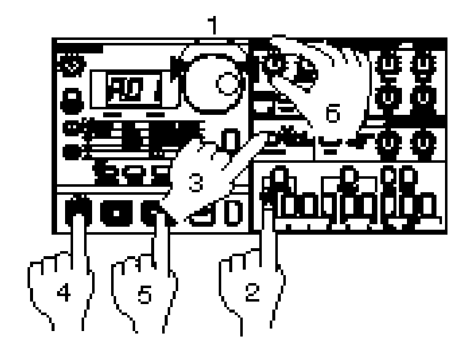
Utilisation d'une séquence de mouvements

Qu'est-ce qu'une séquence de mouvements (Motion Sequence)?

Sur les parties autres que la partie d'accent, vous pouvez enregistrer les changements effectués à l'aide de boutons par rapport au son et les jouer en boucle pour la reproduction. Ces données s'appellent une séquence de mouvements (voir p.28 "Séquence de mouvements ou Motion Sequence"). Il existe deux types de séquences. Une "séquence de mouvements" ou Motion Sequence permet d'enregistrer n'importe lequel des paramètres **Wave, Pitch, Mod Type, Mod Speed, Mod Depth, Decay, Pan, LowBoost** ou **Level** pour une partie individuelle. Une "séquence de retard ou Delay Sequence" permet d'enregistrer ces données pour un motif individuel.



Les boutons suivants sont opérationnels pour chacune des parties.
Parties de synthé: Wave, Pitch, Mod Type, Mod Speed, Mod Depth, Decay, Pan, LowBoost, Level
Parties Audio In: Decay, Pan, LowBoost, Level
Parties Hi-Hat (Charleston), Crash Cymbal (Cymbale crash), Hand Clap (Clappement de mains): Pitch, Decay, Pan, Low Boost, Level.



A titre d'exemple, voici comment enregistrer le paramètre de hauteur "Pitch" dans une séquence de mouvements.A titre d'exemple, voici comment enregistrer le paramètre de hauteur "Pitch" dans une séquence de mouvements.

1. En mode Pattern, sélectionner le motif à éditer.
2. Appuyer sur la touche de partie appropriée pour sélectionner la partie à éditer.
3. Appuyer sur la touche Motion Sequence pour sélectionner **Smooth** ou **Trig Hold.**
4. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt pour l'enregistrement (la touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
5. Appuyer sur la touche Play/pause pour démarrer le motif (la touche Rec et la touche Play/Pause sont allumées).
6. Déplacer le bouton de hauteur Pitch pour créer différents changements pendant que le motif effectue un cycle, soit 16 pas x la longueur ou 12 pas x la longueur.
7. Lorsque le motif a terminé son cycle après le commencement du déplacement du bouton, la touche Rec s'éteint automatiquement et l'appareil se remet en mode Play afin que vous puissiez écouter la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Lorsque vous avez appuyé sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction, effectuer les opérations numéro 2 et suivantes indiquées dans "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" afin de mémoriser le motif qui contient la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Il existe deux types de séquences de mouvements (**Smooth** et **Trig Hold).** Pendant la reproduction, essayer de commuter entre ces deux variantes pour entendre la différence. (Voir p.28 "Jeu d'une séquence de mouvements").

Il n'est pas possible de modifier une séquence de mouvements après son enregistrement. Si les résultats ne sont pas ceux espérés, il vous faudra réenregistrer toute la séquence de mouvements.



Pour une partie individuelle, les séquences de mouvements d'un seul bouton peuvent être enregistrées. Si vous déplacez deux ou davantage de boutons pendant l'enregistrement d'une séquence de mouvements pour une partie individuelle, l'effet du bouton déplacé auparavant sera perdu. (Voir p.28 "Enregistrement d'une séquence de mouvements").

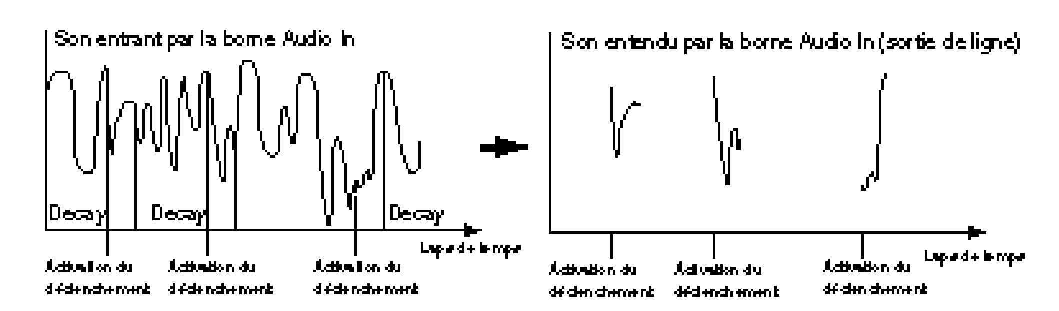
Raccordement de différentes sources aux entrées audio

Essayons à présent de raccorder différents types d'appareils audio (une radio, un lecteur MD ou CD) ou un générateur de son aux bornes d'entrée audio. Les sons qui ne contiennent pas de sons de batterie donnent les meilleurs résultats. Essayez différents types de sons et de musiques. En fonction du contenu, vous risquez de découvrir des résultats inattendus mais particulièrement intéressants.

1. Raccorder un appareil audio, etc. aux bornes "audio inputs" de l'**ER-1**. Chaque borne est monophonique de sorte qu'il faudra peut-être utiliser une fiche avec adaptateur stéréo-mono en fonction de l'appareil raccordé.
2. Régler le niveau de sortie de l'appareil raccordé de sorte que les LED de pointe s'allument uniquement aux niveaux maximum. A ce stade, vous pouvez activer la touche Audio In Thru (la touche s'allume) pour entendre le son entrant sans devoir appuyer sur la touche de partie.
3. Sélectionner le motif ou le morceau dont vous souhaitez ajuster le volume puis appuyer sur la touche Play / Pause pour démarrer la reproduction.
4. Appuyer sur la touche Mode pour accéder au mode Global.
5. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Input Gain 1.**
6. Tourner le bouton rotatif pour régler le volume entrant et l'équilibrer par rapport au volume des autres parties.

Procéder de la même manière pour régler l'**Input Gain 2**.

Vous entendrez le son entrant pendant que vous appuyez sur la touche de partie Audio In. Les parties Audio In qui sont enregistrées dans un motif ou dans un morceau ne produisent pas le son qui entrait pendant l'enregistrement des parties; elles permettent uniquement d'entendre le son reçu à une entrée audio à ce moment, à partir de l'activation du déclenchement, pendant le laps de temps défini par le bouton **Decay.**





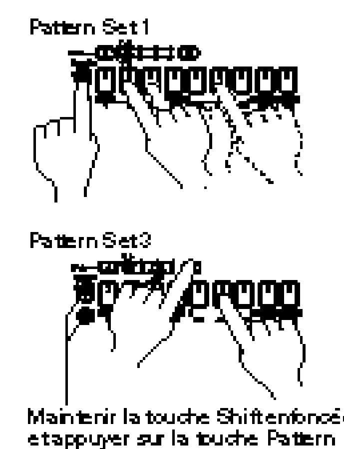
Si vous voulez frapper les touches Audio In 1 ou 2 pour entendre le son, vous devez d'abord désactiver la touche Audio In Thru, qui s'éteindra.
Les entrées audio servent comme entrées de niveau de ligne. Les microphones, les guitares, les tourne-disques, etc. ne peuvent pas être raccordés directement.
Si le réglage de gain d'entrée est excessif, le son risque d'être déformé.

3.Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)

Jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play)

Qu'est-ce qu'un ensemble de motifs définis ou "Pattern Set"?

La fonction d'ensemble de motifs définis ou Pattern Set permet d'enregistrer un motif favori sous chacune des seize touches de pas et d'utiliser ces touches pour changer de motifs. Vous pouvez ainsi utiliser cette fonction pour jouer une performance en sélectionnant simplement les motifs les uns après les autres.



Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Pattern Set pour conserver la fonction Pattern Set.

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche Pattern Set (la touche clignote) et que vous appuyez sur une des seize touches de pas, le motif enregistré sous cette touche sera sélectionné. A ce stade, vous pouvez utiliser les touches Select pour modifier le groupe d'ensemble de motifs définis indiqué par la LED rouge de sélection (ligne inférieure) 1….4, afin d'utiliser 16 · 4 (soit un total de 64) ensembles de motifs définis.

Si, pendant la reproduction, vous maintenez la touche Pattern Set enfoncée et que vous appuyez sur une autre touche de pas, le motif enregistré sous cette touche commencera à jouer dès que le motif en cours aura terminé. (Voir p.31 "Ensemble de motifs définis").

Si vous maintenez la touche Shift enfoncée et que vous appuyez sur la touche Pattern Set, la fonction d'ensemble de motifs définis sera conservée. (La touche Pattern Set clignotera).

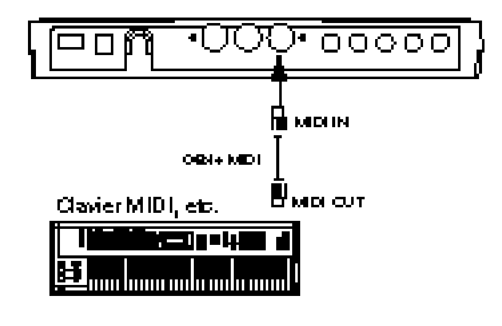
Pour supprimer cet état de conservation "Hold", réappuyer sur la touche Pattern Set.

Vous pouvez enregistrer de nouveaux ensembles de motifs définis. (Voir p.31 "Enregistrement d'un motif pour un ensemble de motifs définis")

 **Si vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement prendra place à la fin du jeu de chaque motif. (Voir p.22 "Moment de changement des motifs").**

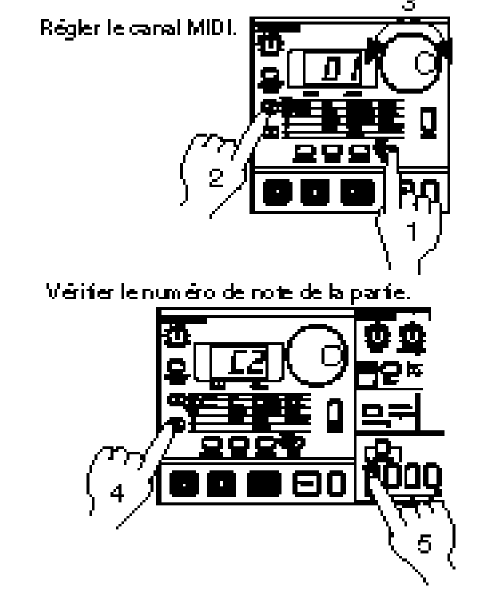
Utilisation de l'ER-1 comme module générateur de son

Veuillez lire cette section si vous souhaitez raccorder l'ER-1 à d'autres équipements MIDI connectés. Utiliser un câble MIDI pour relier le connecteur de sortie MIDI OUT de votre clavier MIDI, etc. au connecteur d'entrée MIDI IN de l'ER-1.



1. Appuyer sur la touche du mode MIDI pour accéder au mode MIDI.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **MIDI ch**.
3. Régler le canal de l'appareil transmetteur de sorte qu'il corresponde au canal de **l'ER-1** (Voir p.40 "Réglages de canaux MIDI").
4. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Note No.** (Voir p.40 "Réglage du numéro de note MIDI pour chaque partie").
5. Appuyer sur la touche de partie souhaitée et le numéro de note pour cette partie apparaîtra sur l'affichage.

Lorsque vous transmettez la note correspondante à partir de l'appareil de transmission, le son de cette partie sera joué.

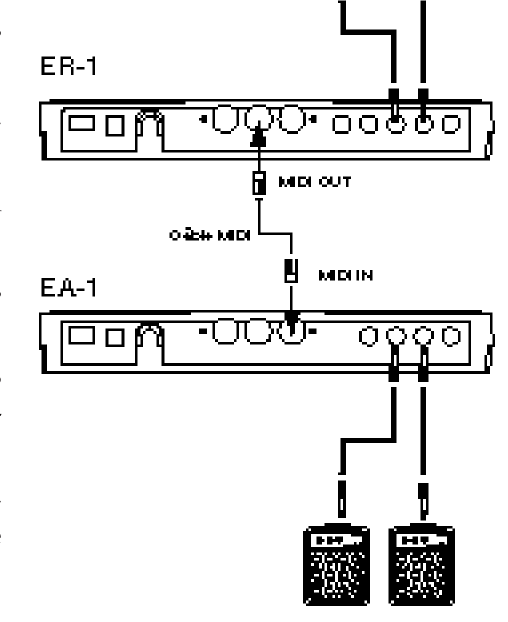


 **Pour plus de détails sur les fonctionnalités MIDI de l'ER-1, voir p.42 "A propos du système MIDI".**

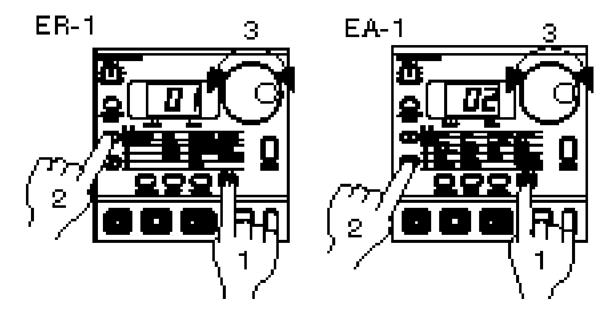
 **Si vous souhaitez mémoriser les réglages du mode MIDI ou du mode Global, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde "Write" dans l'un ou l'autre de ces modes respectivement. (Voir p.39 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global" ou p.41 "Mémorisation des réglages modifiés en mode MIDI").**

Reproduction synchronisée sur celle de l’EA-1

En synchronisant l’**Electribe ER-1** et l’**EA-1**, vous pouvez profiter de possibilités d’interprétation encore plus vastes. Voici comment synchroniser la reproduction de l’**EA-1** sur le tempo de l’**ER-1.** Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur **MIDI OUT** de l’**ER-1** au connecteur **MIDI IN** de l’**EA-1**. Raccorder les bornes de sortie de ligne de l’**ER-1** et les bornes de sortie de parties de l’**EA-1** à votre mélangeur ou au système de surveillance sous tension (haut-parleurs).

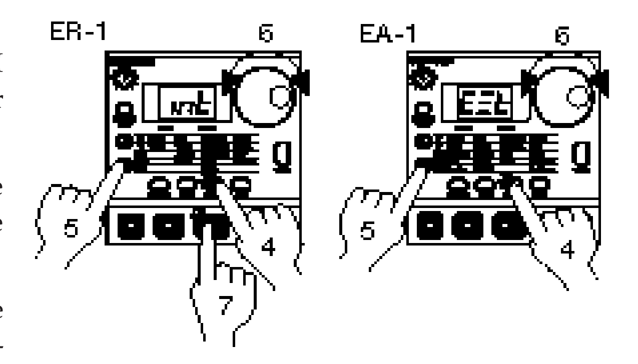


1. Appuyer sur la touche du mode MIDI pour accéder au mode MIDI.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **MIDI ch**.
3. Régler le canal de l’**ER-1** sur “**01**” et le canal de l’ **EA-1** sur “**02”** (Voir p.40 “Réglages de canaux MIDI”).
4. Appuyer sur la touche du mode Global pour passer en mode Global.
5. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Clock.**
6. Régler l’**ER-1** sur “**Int.”** et l’**EA-1** sur “**Ext.**” (Voir p.38 “Synchronisation de l’ER-1 sur un appareil MIDI externe”)
7. Appuyer sur la touche Play/Pause de l’**ER-1** pour démarrer un motif ou un morceau. (La touche Play/pause s’allume). L’**EA-1** jouera le motif ou le morceau en synchronisation avec le tempo de l’**ER-1.**



Si vous voulez que l’ER-1 et l’EA-1 jouent de manière synchronisée le motif de même numéro, effectuer les réglages suivants:

- Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur MIDI OUT de l’EA-1 au connecteur MIDI IN de l’ER-1.
- Synchronisez l’**ER-1** (esclave) avec l’**EA-1** (maître). (Choisissez “int” pour l’**EA-1** et “Ext” pour l’**ER-1**.)
- Régler l’**ER-1** et l’**EA-1** sur le même canal MIDI (par exemple, régler les deux appareils sur “**01**”).
- Sur l’**ER-1** et l’**EA-1**, placer le réglage de filtre MIDI “**P**” sur “**0**” (voir p.41 “Réglages de filtre MIDI”).
- Sur l’**ER-1**, placer le réglage de numéro de note MIDI sur **C-1….A-1** ou **A#8….G9** (voir p.40 “Réglages du numéro de note MIDI pour chaque partie”). * Cette opération empêchera l’**ER-1** de se déclencher involontairement lors de la transmission de messages d’activation de notes.

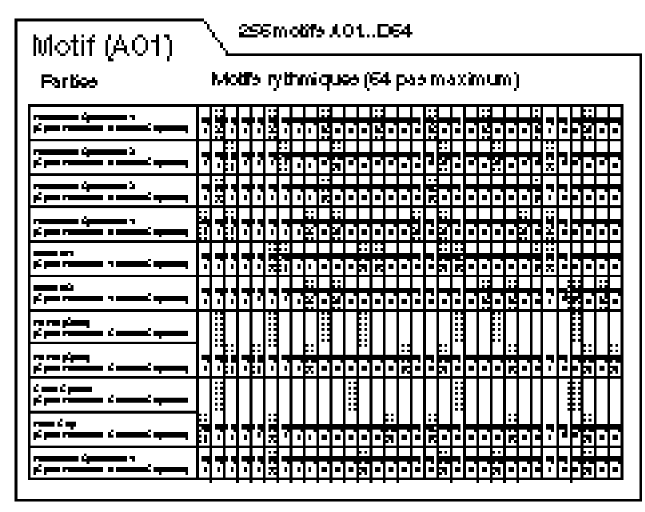


Il est également facile de faire jouer l’**ER-1** en synchronisation en le connectant à un séquenceur ou à un synthétiseur qui peut transmettre ou recevoir des messages d’horloge MIDI.

3.Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)

4. Mode Pattern (motifs)

Ce mode permet de jouer des motifs ou de les éditer pour obtenir de nouveaux motifs.
Appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern.



Sélection d'un motif

Pattern A01...d64

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern.**
Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un des 256 motifs: **A01….A64, b01….b64, C01….C64** et **d01…..d64**. Si vous maintenez la touche Shift enfoncée en tournant le bouton rotatif, vous pouvez changer de numéro de motif par paliers de dix unités.

Réglage du tempo de reproduction

Tempo 20...300

• Utilisation du bouton rotatif pour modifier le tempo

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Tempo.** Tourner le bouton rotatif pour modifier le tempo.

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

Pendant le jeu du motif, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'ER-1 calculera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche et il modifiera le tempo en fonction de cet intervalle. Vous pouvez également modifier le tempo de la même manière lorsque la reproduction est arrêtée.
Lorsque vous utilisez les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètres indiquent **Tempo**, le tempo modifié s'affiche.



Si vous passez à un autre motif sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du motif reprendra sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde "Write". (Voir p.32 "Mémorisation d'un motif").



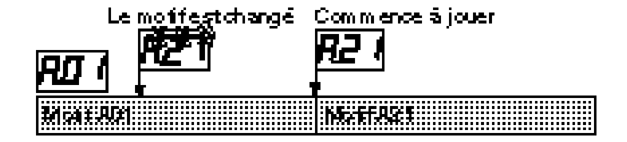
Si vous appuyez sur la touche Tap et que vous la maintenez enfoncée, la fonction d'assourdissement des parties "Part Mute" (vérification de l'état d'assourdissement des parties) sera sélectionnée et l'ER-1 s'arrêtera de calculer l'intervalle auquel la touche Tap tempo est sollicitée.

Jeu d'un motif (Pattern Play)

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern.** Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction du motif. Lorsque le motif a terminé de jouer, il revient au début et continue de jouer.
Pendant que vous écoutez un motif, vous pouvez frapper les touches de parties en rythme ou déplacer les boutons pour modifier le son. Vous pouvez tirer parti des différentes fonctions du mode Pattern pour les inclure dans votre performance technique et profiter de possibilités encore plus vastes.

Moment de changement des motifs

Lorsque vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement se produira à la fin du dernier pas du motif en cours. Tant que le motif n'a pas changé, le numéro de motif sélectionné clignote sur l'affichage.

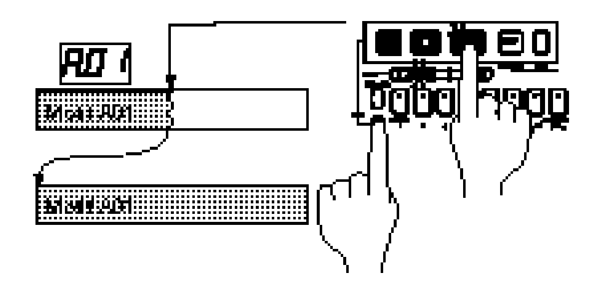


Jeu d'un motif depuis le début (Reset & Play)

Si vous maintenez la touche Shift enfoncée tout en appuyant sur la touche Play/Pause, la reproduction se fera obligatoirement depuis le début. Si vous utilisez cette fonction conjointement avec le réglage du tempo à l'aide de la touche Tap, vous pouvez synchroniser la reproduction sans passer par le système MIDI.



Afin de s'assurer que le rythme est correct, vous devrez effectuer ce réglage à chaque fois.



A propos du tempo en cas de changement de motif

Lorsque vous changez de motif pendant la reproduction, le tempo du motif précédent sera toujours conservé. Pour utiliser le tempo mémorisé avec le nouveau motif sélectionné, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction puis redémarrer celle-ci. Le tempo propre au motif sera appliqué à partir du moment où le motif a été arrêté.

Sélection des parties

L'ER-1 possède les onze parties suivantes:

- Quatre parties de synthétiseur produites par modelage analogique.
- Deux parties d'entrées audio qui dirigent le signal audio arrivant aux bornes AUDIO IN.
- Des parties de charleston ouvert, de charleston fermé, de cymbale crash et de clappements de mains qui font appel à des formes d'ondes PCM.
- Une partie d'accents qui contient les données dynamiques pour chaque pas.

Lorsque vous appuyez sur une touche de parties, vous en entendez le son et cette partie est sélectionnée simultanément. Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur une touche de partie pour sélectionner celle-ci sans en entendre le son.

Lorsqu'une partie est sélectionnée, sa touche s'allume et les touches de pas indiquent son motif rythmique. Les commandes de la section synthétiseur seront alors activées pour cette partie.

Pendant la reproduction, chaque touche de partie s'allume en même temps qu'elle joue, afin que vous puissiez reconnaître plus facilement les sons qui sont en train de jouer. Les touches de pas continueront d'indiquer le motif rythmique de cette partie et elles indiqueront également l'emplacement du rythme.



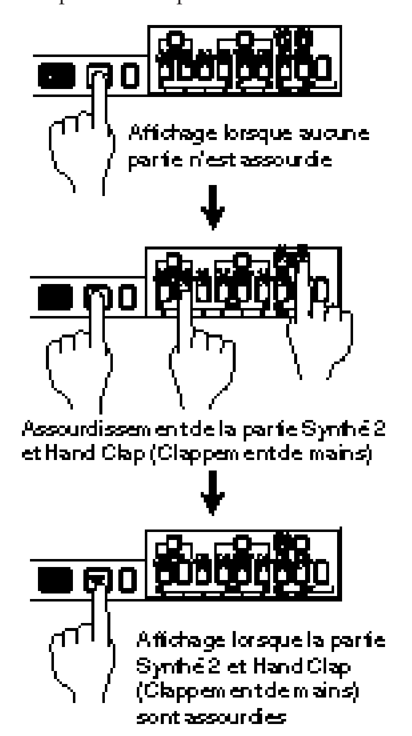
Lorsque vous jouez une partie en appuyant sur sa touche de partie, elle jouera au volume défini lorsque l'accent est activé.

La fonction d'assourdissement de partie (Part Mute)

Si vous maintenez la touche Part Mute enfoncée (touche Tap) pendant que vous appuyez sur une touche de partie, vous pouvez assourdir (couper provisoirement le son) cette partie.

Lorsque vous maintenez la touche Part Mute enfoncée (touche Tap), l'état d'assourdissement de chaque partie s'affiche. Les touche des parties non assourdies s'allument alors que les touches des parties assourdies restent éteintes.

Vous pouvez également assourdir deux ou davantage de parties. Pour annuler l'assourdissement de partie, appuyer sur la touche de partie correspondante.



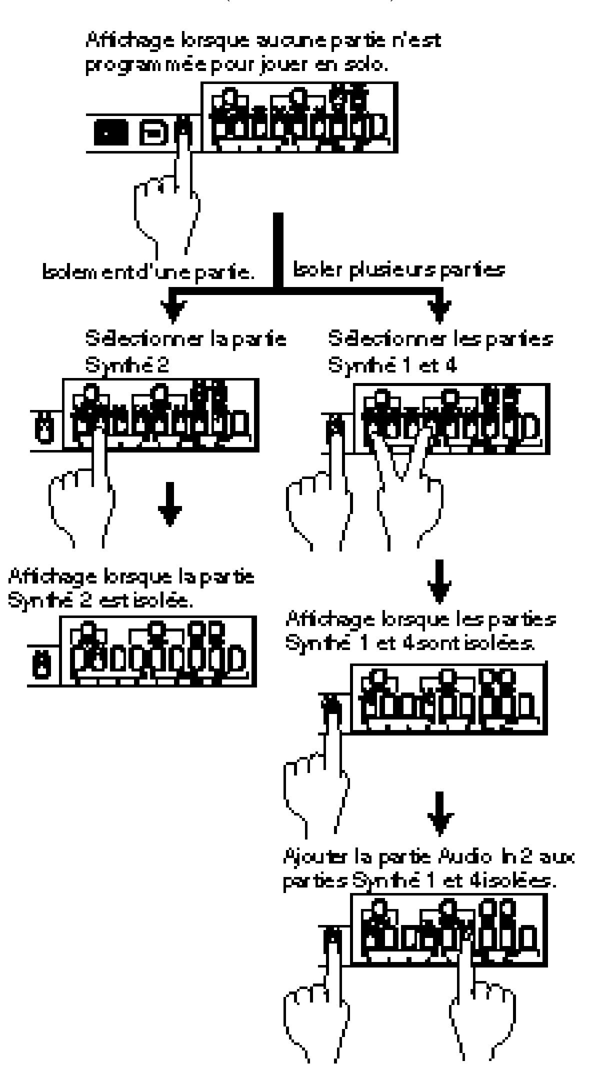


Lorsque vous maintenez la touche Part Mute (touche Tap) enfoncée pour sélectionner la fonction d'assourdissement (Mute), cette partie ne sera pas audible si vous appuyez sur sa touche.

La fonction d'isolement des parties (Part Solo)

Si vous appuyez sur la touche Solo (la touche s'allume) et sur une touche de partie, cette partie jouera en solo.

Pour isoler deux ou davantage de parties, maintenir la touche Solo enfoncée et sélectionner les parties souhaitées. Tant que la touche Solo est allumée, vous pouvez la maintenir enfoncée (ou maintenir la touche Mute enfoncée) et appuyer sur d'autres touches de parties pour ajouter plusieurs parties jouant en solo. Si vous appuyez sur la touche solo puis que vous la relâchez, la fonction Solo s'annule (la touche s'éteint).





Lorsque vous appuyez sur la touche Solo, les réglages d'assourdissement de parties effectués seront annulés (c'est-à-dire qu'aucune partie ne sera assourdie).

Création d'un motif

Il existe deux manières de créer un motif. Vous pouvez commencer avec un motif semblable au résultat souhaité puis l'éditer ou vous pouvez créer un motif depuis le début en spécifiant le son et le motif rythmique correspondant à chaque partie. Dans tous les cas, l'**ER-1** facilite la création de motifs rythmiques originaux.



Pour mémoriser un motif que vous avez créé, vous devez effectuer l'opération d'écriture Write avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'appareil hors tension.

Edition du son d'une partie

Sélectionner un motif qui se rapproche le plus de vos idées musicales (ou un motif qui ne contient pas de son ou de rythme). Frapper les touches de parties pour entendre chaque son et utiliser les boutons et les touches pour éditer les sons. Dans ce cas, la LED de valeur d'origine s'allume lorsque le bouton, etc. que vous déplacez atteint la même valeur que celle du son d'origine du motif.
Consulter les exemples de sons repris dans l'appendice (p.45) pour vous familiariser avec la création de vos propres sons.
Vous pouvez également procéder à l'édition pendant la reproduction d'un motif et il est aussi possible d'utiliser un appareil MIDI externe pour contrôler la valeur de chaque bouton (voir p.42 "A propos du système MIDI")



Si le son ne change pas lorsque vous tournez un bouton ou que vous modifiez le réglage d'une touche, cela signifie que ce bouton ou cette touche n'est pas disponible pour cette partie ou que la fonction de séquence de mouvements (p.28 "Séquence de mouvements") est opérationnelle.

Paramètres d'oscillateur et d'amplification

Les paramètres disponibles pour chaque partie sont repris dans le diagramme suivant:

· Partie PERCUSSION SYNTHESIZER · 4

· Partie AUDIO IN · 2

· Partie HI-HAT · 2
· Partie Crash Cymbal
· Partie Hand Clap

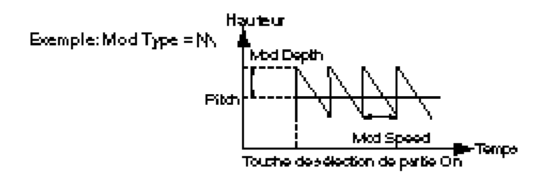
· Partie ACCENT



Les parties Audio In sont uniquement disponibles lorsqu'un signal pénètre par les bornes d'entrée audio.
Bien que les sons des parties Hi-Hat Close (charleston fermé) et Hi-Hat Open (charleston ouvert) puissent être édités de manière indépendante, ils ne peuvent pas être joués simultanément. Si tous deux sont déclenchés au même pas, le son de charleston ouvert sera joué.
De même les sons de la partie cymbale crash et de la partie clappement de mains peuvent être édités de manière indépendante mais ils ne peuvent pas être joués en même temps. Si tous deux sont déclenchés au même pas, le son de la partie de clappements de mains (Hand Clap) sera joué.

OSCILLATOR

Cette fonction permet de préciser la forme d'onde de l'oscillateur et la hauteur du son.



Wave onde sinusoïdale, onde triangulaire

Permet de sélectionner la forme de base de l'onde. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la forme d'onde alterne. Une onde sinusoïdale produit un son doux (sans couleurs). Une onde triangulaire produit un son légèrement plus brillant que l'onde sinusoïdale.

Pitch 20 Hz...12.000 Hz

Permet de régler la hauteur du son. Tourner le bouton vers la gauche pour abaisser la hauteur et le tourner vers la droite pour l'augmenter.

Mod Type (type de modulation)

(Saw down) ... (Envelope)

Sélectionne le type de modulation de hauteur du son (en dents de scie vers le bas ou enveloppe).

(Saw Down): La hauteur du son chute de manière cyclique.

(Square): Deux hauteurs de son alternent de manière cyclique.

(Triangle): La hauteur du son monte et descend de manière cyclique.

(Sample & Hold): La hauteur change de manière aléatoire.

(Noise): Un composant de bruit sera ajouté cycliquement à la hauteur du son. Cette fonction s'avère particulièrement efficace pour la création de sons de caisse claire.

(Envelope): Une enveloppe est appliquée au son. Cette fonction s'avère particulièrement efficace lors de la création de sons de grosse caisse ou de toms.

Mod Depth (Intensité de la modulation) –100...0...100

Permet de régler l'intensité et le sens de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) (à droite) et des réglages négatifs (–) (à gauche) inverseront le sens de l'effet de modulation de hauteur. Lorsque le bouton est placé au centre (0), le type de modulation et la vitesse de modulation n'auront aucun effet.

Mod Speed (vitesse de modulation) 0.1 Hz...5,000 Hz

Permet de régler la vitesse de la modulation de hauteur. Tourner le bouton vers la droite pour accélérer la modulation de la hauteur et vous permettre d'appliquer des effets de croisement de modulation.

AMP

Ces paramètres permettent de contrôler le volume et le positionnement panoramique.

Decay 0...100

Permet de régler la vitesse de l'estompement du volume. Pour les parties Audio In, ce paramètre fonctionne comme temps de porte (durée du son) synchronisé sur le tempo.

Pan L...R

Permet de définir le positionnement stéréo (panpot) du son. Lorsque le bouton est placé au centre, le son s'entend à partir du centre. Lorsqu'il est tourné vers la gauche, le son est positionné vers la gauche et lorsqu'il est tourné vers la droite, le son est positionné vers la droite.

Level 0...100

Permet de régler le niveau de sortie. Tourner le bouton vers la droite pour augmenter le volume. Pour la partie Accent, cette fonction permet de régler le niveau de l'accent (le degré auquel le volume sera accentué lorsque la fonction d'Accent est activée). (Voir p.27 "Ajout d'accents à un motif rythmique").

Low Boost 0...100

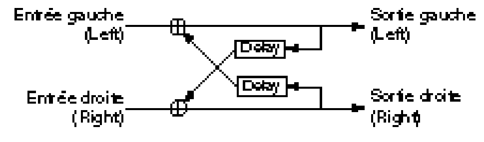
Cette fonction permet d'accentuer la plage des basses fréquences de chaque partie. Si vous remarquez une distorsion (un arrondissement) du son, il suffit de régler ce paramètre. Son réglage à sa valeur maximum (à fond à droite) lui permet de fonctionner comme un effet de distorsion.



En fonction des réglages de niveau (Level) et des autres paramètres, le fait d'augmenter la valeur de l'accentuation des basses fréquences (Low Boost) risque d'endommager vos haut-parleurs ou votre casque d'écoute, etc. Veiller dès lors à prendre les précautions nécessaires.

DELAY

Le Delay ou retard est un effet qui permet d'ajouter un ou plusieurs "échos" de retard au son. L'effet de retard de l'**ER-1** est un "cross feedback delay" (retard avec croisement de feedback). Il renvoie les signaux L et R retardés au côté opposé pour produire une plus grande impression d'espace entre la gauche et la droite.
Si vous utilisez la touche Type pour changer de type de retard, vous pouvez enregistrer des mouvements du bouton de retard sous forme de séquence de mouvements ou utiliser l'effet comme retard de tempo (Tempo Delay).





L'effet de retard s'applique à l'ensemble du motif rythmique et il n'est pas possible de le changer séparément pour chaque partie.

Type Motion Seq, Tempo Delay

Chaque fois que vous appuyez sur la touche, l'effet alterne entre Normal (LED éteinte), **Motion Seq** et **Tempo Delay**. Lorsque la fonction Normal est sélectionnée, l'effet fonctionne comme un effet de retard traditionnel.

Motion Seq (séquence de mouvements**)**
Dans ce cas, la séquence de mouvements contrôle le retard (voir p.28 "Séquence de mouvements").

Tempo Delay
Le temps de retard est automatiquement adapté (synchronisé) en fonction du tempo du motif. Si le réglage d'horloge MIDI est mis sur "**Ext.**", le temps de retard peut également être synchronisé en fonction de l'horloge d'un appareil externe. (Voir p.38 "Synchronisation de l'ER-1 sur un appareil MIDI externe maître").

Depth 0...100

Permet de régler le niveau du son de retard et l'importance du feedback (le nombre de répétitions du retard).
Tourner le bouton vers la droite pour augmenter le niveau du son de retard et augmenter également la quantité de feedback.
Plus le panoramique est positionné à gauche ou à droite, plus le son sera étendu entre la gauche et la droite.



Une augmentation excessive de la profondeur (Depth) risque de provoquer une distorsion ou une déformation du son (qui est arrondi).

Time (temps de retard) 5 msec ... 2 sec (pour le retard de tempo) 1/4...8

Permet de spécifier la durée du retard. Tourner le bouton vers la droite pour allonger le temps de retard. Tourner le bouton vers la gauche pour le raccourcir et produire un effet de "doublage" (l'impression que plusieurs instruments jouent à l'unisson).
Si le paramètre Type est réglé sur le Tempo Delay, ce paramètre vous permet de définir le tempo en termes de seize multiples de tempo différents: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1,33, 1,5, 2, 2,5, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8.



Si vous modifiez le temps de retard pendant la reproduction, la hauteur du son retardé changera également.

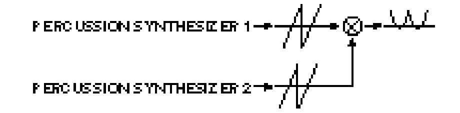


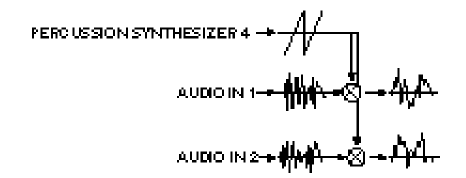
En fonction du réglage de tempo, il peut s'avérer impossible de régler le temps de retard. Dans ces circonstances, régler le temps de retard à la moitié de la valeur souhaitée.

Modulation

Ring Mod (modulation Ring)

Vous pouvez appliquer l'effet de modulation ring entre deux parties. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le réglage alternera entre l'activation (allumé) et la désactivation (éteint). En appliquant cette fonction aux parties de synthétiseur de percussions, vous pouvez créer des sons métalliques possédant une riche structure d'harmonies. En envoyant une sonorité à la borne d'entrée Audio In, vous pouvez utiliser la modulation ring pour transformer la sonorité en une voix semblable à celle d'un robot.







La modulation ring peut uniquement s'appliquer entre les parties PERCUSSION SYNTHESIZER 1 et 2 ou entre la partie PERCUSSION SYNTHESIZER 4 et les parties AUDIO IN 1 et 2.



L'effet peut s'avérer difficilement audible si le niveau d'un des signaux est trop faible ou si le temps d'estompement est trop court.
Lorsque l'effet de modulation Ring est activé, les réglages de niveau et de panoramique de la partie PERCUSSION SYNTHESIZER 1 ou des parties AUDIO IN 1 et 2 seront prioritaires.

Lorsque la modulation ring est activée, aucun son ne sera émis si les deux parties ne sont pas jouées en même temps.

En fonction des réglages établis pour les deux parties, des sons très élevés risquent d'être produits. Veuillez dès lors régler le niveau de chaque partie de manière adéquate.



La tonalité et le volume de la RING MODULATION peuvent varier en fonction de la synchronisation du jeu des parties Percussion Synthesizer 1 et 2.

Réglages Length (Longueur) et Scale/Beat (Echelle/Mesure)

Vous pouvez régler la longueur (la longueur de l'ensemble du motif) et la mesure de base (l'armature de temps). La longueur et l'échelle/la mesure que vous spécifiez à ce paramètre affecteront la correspondance entre les touches de pas et les valeurs de notes et le nombre maximum de pas comme illustré sur le diagramme ci-dessous.

Si vous maintenez la touche Shift enfoncée, les touches de pas s'allumeront pour indiquer la longueur et la mesure du motif en cours de jeu.

Pour modifier la longueur, maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur une touche de pas 1….4.

Pour modifier l'échelle/la mesure, maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur une touche de pas 5….7.



Il n'est pas possible de visualiser ou de modifier la longueur ou l'échelle/la mesure pendant la reproduction ou l'enregistrement ou pendant le jeu d'un ensemble de motifs définis.

· Si vous sélectionnez des triolets (♪3 · 12) pour le paramètre Echelle/Mesure, les touches de pas 13….16 n'auront aucune fonction.

Longueur	Nombre maximum de pas	
	♪ x 16 or ♪ x 16	♬ x 16
1 Shift+ touche de pas 1	16	12
2 Shift+ touche de pas 2	32	24
3 Shift+ touche de pas 3	48	36
4 Shift+ touche de pas 4	64	48

Echelle/Mesure	Correspondance entre les touches de pas et les valeurs des notes
♪ x 16 Shift+ touche de pas 5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
♪ x 16 Shift+ touche de pas 6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
♬ x 12 Shift+ touche de pas 7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Réglages Swing

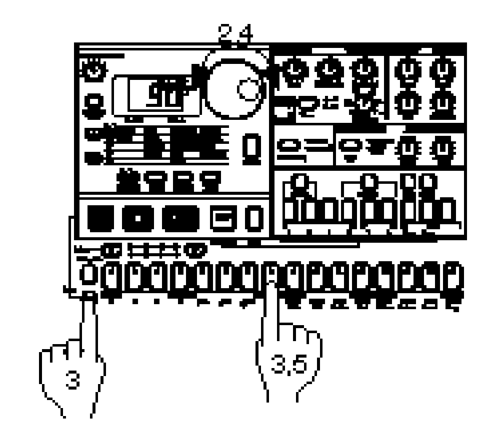
En ajustant les réglages Swing, vous pouvez décaler le timing entre les notes et les pas. Par exemple, vous pouvez changer une mesure de 16 droite en ajoutant un léger "volume" ou un bruit. La valeur du Swing peut être définie entre **50** à **75** (%) et elle affectera le timing des notes de tous les pas pairs. Un réglage de **50** produit une mesure de 16 parfaite alors qu'un réglage sur **66** produit un bruit.

1. Si un motif est en cours de reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter cette reproduction.
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif pour lequel vous souhaitez effectuer des réglages Swing.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 8 (**Swing**). La touche 8 s'allume.
4. Une valeur clignotera sur l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour définir la valeur du Swing.
5. Réappuyer sur la touche de pas 8 pour valider le réglage Swing (la touche 8 s'éteint).

Si vous décidez d'annuler l'opération sans valider le réglage, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



Si les réglages de longueur et de mesure/d'échelle correspondent à des triolets (♪3 · 12), le réglage Swing n'aura aucun effet.
Il n'est pas possible de visualiser ou d'ajuster le paramètre Swing pendant la reproduction ou l'enregistrement ou pendant le jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play).



Création d’un motif rythmique

Il existe deux façons de créer un motif rythmique. La première correspond à l’enregistrement pas à pas, dans lequel vous pouvez utiliser les touches de pas pour créer le rythme à mesure que vous visualisez l’état allumé/éteint des touches. La seconde s’effectue dans l’enregistrement en temps réel, dans lequel vous frappez les touches de parties selon la synchronisation à laquelle vous souhaitez enregistrer chaque note. Si vous souhaitez effacer le rythme de chaque partie avant de créer vos propres données de rythmes, voir p.29 “Effacement des données de rythme d’une partie”.

• Utilisation des touches de pas (Enregistrement pas à pas)

Dans cette méthode, vous utilisez les seize touches de pas pour créer le motif rythmique tout en regardant l’état allumé/éteint des touches pour vérifier le rythme.
Pour plus de détails, voir p.16 “Utilisation des touches de pas pour éditer le rythme (Enregistrement pas à pas)” dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

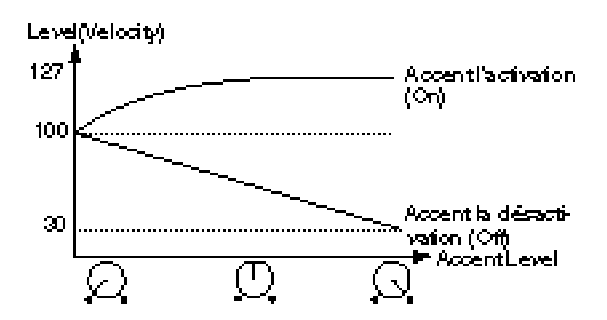
• Utilisation des touches de parties (Enregistrement en temps réel)

Pour plus de détails, voir p.17 “Utilisation des touches de partie pour éditer le rythme (Enregistrement en temps réel)” dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

Ajout d’accents au motif rythmique (Accent)

Vous pouvez appliquer des accents (des changements de volume) au motif rythmique. Lorsque la fonction Accent est activée, les notes spécifiées (les pas) de l’ensemble du motif seront accentuées.

1. Appuyer sur la touche de partie d’accent et le motif accentué apparaîtra à côté des touches de pas.
2. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de pas, elle alterne entre l’activation (on) et la désactivation (off) afin de vous permettre de préciser le motif d’accent souhaité. Vous pouvez reproduire le motif pour entendre les résultats à mesure que vous créez la partie d’accent.
3. L’importance de l’accent se règle à l’aide du bouton Level dans la section synthétiseur. Tourner le bouton vers la droite pour augmenter la différence entre on et off. Si vous tournez le bouton à fond vers la gauche, il n’y aura aucun effet. Reproduire le motif pour entendre les résultats à mesure que vous effectuez les réglages.



 Si vous appuyez sur la touche de partie d’accent seule, aucun son ne sera produit. De même, si vous frappez une touche de partie pour produire le son, celui-ci sera joué avec l’accent (il sera accentué). Pour écouter les résultats de l’Accent, vous devez reproduire le motif.

 Le niveau de l’accent ne peut pas être enregistré dans une séquence de mouvements.

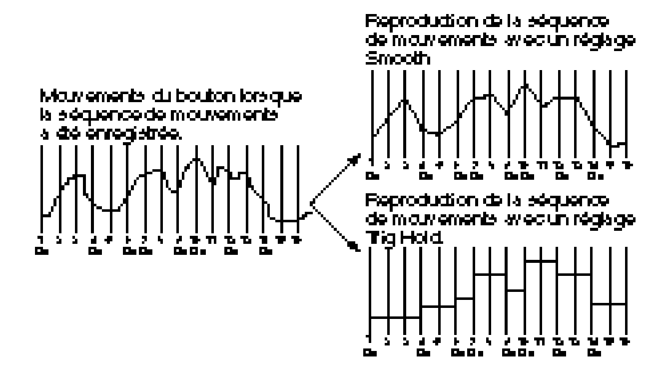
Séquence de mouvements

Jeu d'une séquence de mouvements

Vous pouvez reproduire une séquence de mouvements selon les méthodes décrites ci-dessous et vous pouvez sélectionner la méthode de reproduction séparément pour chaque partie.

Smooth: Les valeurs des boutons seront ajoutées en douceur et le son changera progressivement.

Trig Hold (trigger hold): (maintien du déclenchement): La valeur du bouton de séquence de mouvements sera maintenue lors du déclenchement de note de cette partie.





Lorsque le LED de séquence de mouvements est éteint (désactivé), ce paramètre n'a aucun effet.

Enregistrement d'une séquence de mouvements

Vous pouvez enregistrer les mouvements des boutons (une séquence de mouvements) pour chaque partie. Lors de l'enregistrement d'une séquence de mouvements, seul un bouton est disponible pour cette partie. Si vous enregistrez une séquence de mouvements sur la même partie en utilisant un bouton différent, l'effet du bouton enregistré précédemment disparaît.
En ce qui concerne la procédure d'enregistrement, voir p.18 "Utilisation d'une séquence de mouvements" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).



Les séquences de mouvements sont enregistrées en temps réel pendant que vous écoutez la reproduction. Il n'est pas possible de les modifier partiellement lorsqu'elles ont été enregistrées. Vous devrez continuer vos essais jusqu'à ce que vous enregistriez une séquence de mouvements qui vous convient. (Voir p.30 "Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie ou de retard").

Jeu d'une séquence de mouvements de retard

Une séquence de mouvements de retard ou "Delay motion sequence" est une séquence de mouvements spéciale servant uniquement pour l'effet de retard. Contrairement à la séquence de mouvements d'une partie, les mouvements de deux boutons, Delay Depth et Delay Time, peuvent être enregistrés simultanément. La méthode de reproduction est identique à celle de la reproduction **Smooth** d'une séquence de mouvements de partie.



Il n'y aura aucun effet si la LED Motion Seq du type de retard est éteinte.

Enregistrement d'une séquence de mouvements de retard

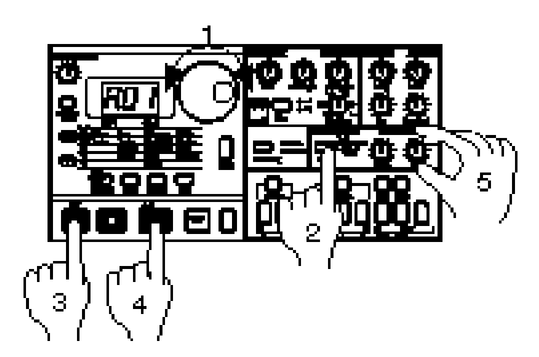
Vous pouvez enregistrer les mouvements de deux boutons, Delay Depth et Delay Time.

1. Sélectionner le motif à éditer.
2. Appuyer sur la touche Type pour sélectionner la valeur **Motion Seq**.
3. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt à l'enregistrement. (La touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer le motif. (La touche Rec et la touche Play/Pause s'allument)
5. Déplacer le bouton Delay Time pour créer des modifications diverses jusqu'à ce que le cycle de jeu du motif soit terminé (16 pas · la longueur ou 12 pas · la longueur).
6. Lorsque le motif a joué tout un cycle après le commencement du déplacement du bouton, la touche Rec s'éteint automatiquement et la reproduction reprend pour vous permettre d'entendre la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Vous pouvez enregistrer les mouvements du bouton Delay Depth de la même manière.



Les séquences de mouvements sont enregistrées en temps réel pendant que vous écoutez la reproduction et il n'est pas possible de les modifier partiellement après leur enregistrement. Vous devrez continuer vos essais jusqu'à ce que vous obteniez un résultat qui vous convient. (Voir p.30 "Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie ou de retard").



Vérification des données de mouvements

Si des données de séquences de mouvements ont été enregistrées, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Motion Sequence pour visualiser l'état des touches de pas.

- Si des données de séquences de mouvements sont inclues dans la partie sélectionnée, les touches de pas 1, 2, 3 4 s'allument.
- Si des données de séquences de mouvements de retard (données Delay Depth) sont inclues, les touches de pas 5 et 6 s'allument.
- Si des données de séquences de mouvements de retard (données Delay Time) sont inclues, les touches de pas 7 et 8 s'allument.



Il n'est pas possible de vérifier l'état des données de séquences de mouvements pendant la reproduction ou l'enregistrement ou pendant le jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play).

Fonctions pratiques pour l'édition de motifs



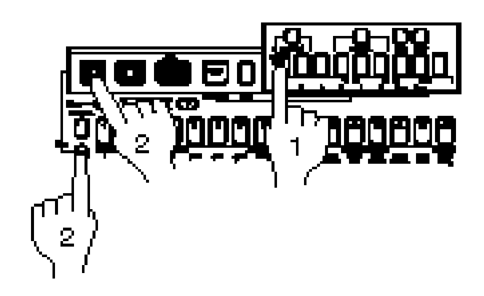
Si vous souhaitez mémoriser le motif édité à l'aide de ces fonctions, vous devez mener à bien l'opération d'écriture "Write" avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'appareil hors tension.

Effacement des données de motif rythmique dans une partie

Pour effacer les données de motif rythmique pour la partie sélectionnée, vous pouvez faire appel à une des deux méthodes suivantes en plus de la désactivation de chacune des seize touches de pas.

• Effacement des données pendant la reproduction ou l'enregistrement (Erase)

1. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie contenant les données à effacer.
2. Pendant la reproduction ou l'enregistrement, maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur Rec. Tant que vous maintenez ces touches enfoncées, les données seront automatiquement effacées de la partie sélectionnée.

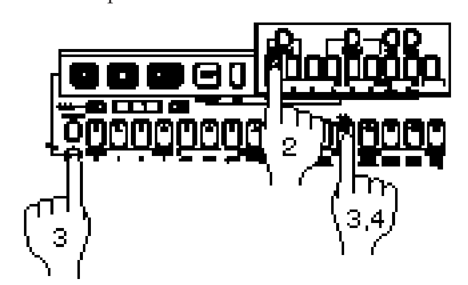


• Effacement de toutes les données d'une partie (Clear Part)

Cette opération permet d'effacer toutes les données de motif rythmique et de séquences de mouvements en une fois.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie contenant les données à effacer.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 12 (**Clear Part**) (la touche 12 se met à clignoter).
4. Réappuyer sur la touche de pas 12 pour supprimer les données.

Pour annuler l'opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



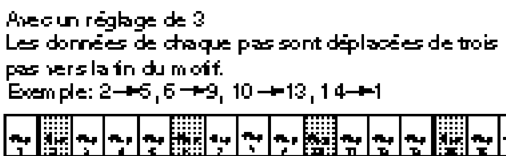
Déplacement de données au sein d'une partie (Move Data)

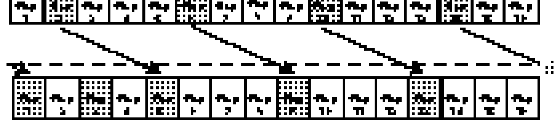
L'opération Move Data permet de déplacer des données de motif rythmique et de séquences de mouvements vers l'avant ou vers l'arrière au sein d'une partie, par pas de –16…. +16.
Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous souhaitez modifier la position de début d'un motif.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 9 (**Move Data**) (la touche 9 se met à clignoter).
3. Toutes les touches de partie vont clignoter. Chaque fois que vous appuyez sur l'une d'elles, elle alterne entre l'état éteint et l'état clignotant. Appuyer sur les touches de parties de sorte que seules celles correspondant aux parties à déplacer clignotent. (Vous pouvez sélectionner deux ou davantage de parties).
4. Un numéro clignote à l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le nombre de pas et le sens (positif ou négatif) de déplacement des données.
5. Appuyer sur la touche de pas clignotante 9 pour mener à bien l'opération de déplacement de données.

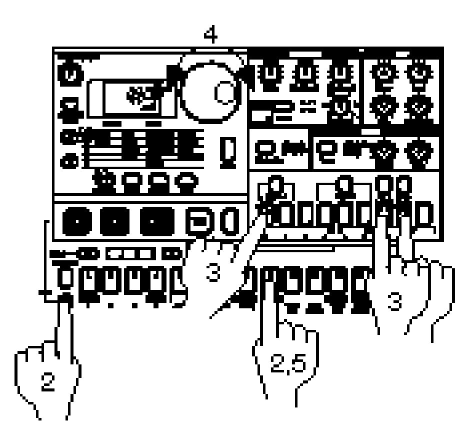
Pour annuler l'opération sans déplacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

L'opération de déplacement de données Move Data s'applique à tous les pas de la partie sélectionnée. Les données déplacées au-delà du dernier pas du motif reviennent "en boucle" au premier pas. Par exemple, si des données en 64 pas sont déplacées de "5" pas, les données qui se trouvaient aux pas 60 à 64 seront déplacées aux pas 1 à 5. De même, les données déplacées avant le premier pas du motif seront ramenées "en boucle" au dernier pas. Par exemple si des données en 48 pas sont déplacées de "-3" pas, les données qui se trouvaient aux pas 1 à 3 seront déplacées aux pas 46 à 48.





Avec un réglage de –2
Les données de chaque pas sont déplacées de deux pas vers le début du motif
Exemple: 1→15, 3→1, 6→4, 10→8, 14→12



Copie d'une partie (Copy Part)

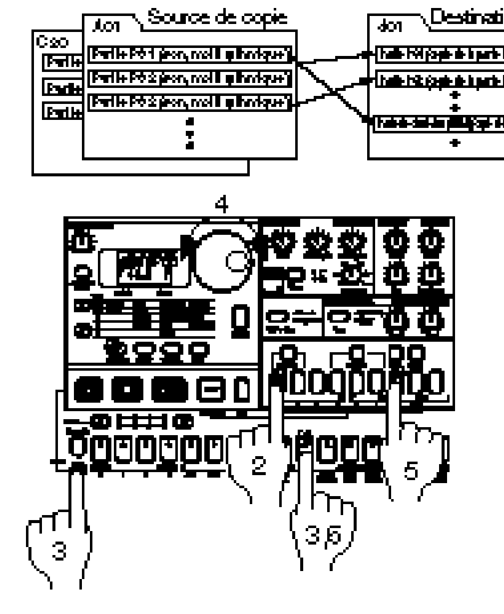
Vous pouvez copier les réglages de sons et les données de motif rythmique (y compris les séquences de mouvements) d'une partie à une autre partie sélectionnée.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie de destination de la copie (la touche s'allume).
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 10 (**Copy Part**) (la touche 10 se met à clignoter). L'affichage clignote.
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la source de copie.
5. Utiliser les touches de parties pour sélectionner la partie correspondant à la source de copie. (La touche de source de copie clignote et la touche de destination de copie s'éteint).
6. Appuyer sur la touche de pas 10 pour exécuter l'opération de copie de partie.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



Lors de la copie de parties du même genre, le son et les données de motif rythmiques seront copiés. Néanmoins, lors de la copie de parties de genres différents, le son n'est pas copié.
Pour plus de détails concernant la copie de données au sein d'une même partie, voir la section suivante "Copie de données au sein d'un motif".



Copie de données au sein d'un motif

Les données de motifs de phrases (y compris les données de séquences de mouvements) créées pour un motif de la longueur (Length) 1 peuvent être copiés sur les pas des longueurs 2….4. Cette fonction s'avère utile pour créer un motif qui utilise des phrases semblables de manière répétitive.

1. Créer un motif d'une longueur égale à 1 et le mémoriser. (Voir p.32 "Mémorisation d'un motif").
2. A ce stade, les mêmes données que celles se trouvant à la longueur 1 seront automatiquement copiées aux pas des longueurs 2…4
3. Modifier la longueur du motif comme souhaité. (Voir p.26 "Réglages de longueur "Length", d'échelle/de mesure "Scale/Beat")
4. Les pas des longueurs 2…4 contiendront les mêmes données que la longueur 1. Vous pouvez à présent éditer les longueurs 2….4 pour terminer le motif.

Les données seront copiées de la même manière lorsque la longueur du motif est 2 ou 3 (voir le tableau ci-dessous). Si vous raccourcissez un motif que vous avez créé, les données seront copiées en fonction de la longueur raccourcie.

Copie de données de motif

Longueur du motif	Données du motif avant la mémorisation	Données du motif après la mémorisation
1	A — — —	A A A A
2	A B — —	A B A B
3	A B C —	A B C C



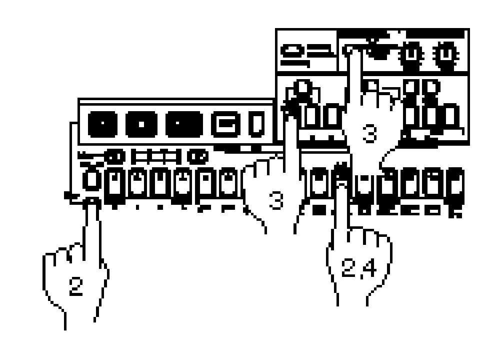
Les données qui sont copiées automatiquement lors de la mémorisation d'un motif ne changent pas obligatoirement la longueur du motif (1—4). Si la longueur est égale à 4, les données ne seront pas copiées au sein du motif.

Effacement de données de séquences de mouvements d'une partie ou de séquences de mouvements de retard (Clear Motion)

Cette opération permet d'effacer toutes les données de séquences de mouvements d'une partie ou du retard.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 11 (**Clear Motion**) (la touche 11 se met à clignoter).
3. Appuyer sur la touche de partie dont vous souhaitez effacer la séquence de mouvements ou appuyer sur la touche de type **DELAY**. (La LED de la touche de partie ou de la séquence de mouvements **DELAY** clignote).
4. Réappuyer sur la touche de pas 11 pour supprimer les données de séquences de mouvements. Si vous avez sélectionné la séquence de mouvements **DELAY**, les séquences de mouvements d'intensité (Depth) et de temps (Time) seront toutes deux effacées.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



Ensemble de motifs définis (Pattern Set)

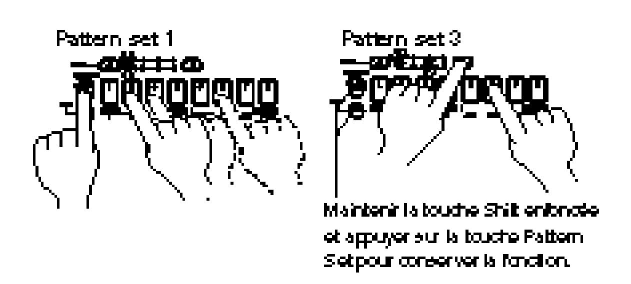
La fonction Pattern Set permet d’assigner vos motifs favoris à chacune des seize touches de pas et de les rappeler en appuyant simplement sur une touche.
Pendant la reproduction, vous pouvez activer successivement les motifs pour interpréter un morceau.
L’utilisation des touches de sélection conjointement avec cette fonction en vue d’activer des groupes de motifs définis permet d’enregistrer et de sélectionner 16 · 4 (soit un total de 64) motifs.

Utilisation des ensembles de motifs définis dans une performance (Pattern Set Play)

Appuyer sur la touche Play / Pause pour démarrer la reproduction.
Maintenir la touche Pattern Set enfoncée et appuyer sur une touche de pas pour activer le motif enregistré sous cette touche de pas.
Si vous maintenez la touche Pattern Set enfoncée et que vous appuyez sur une touche Select, vous pouvez activer un autre groupe d’ensembles de motifs enregistrés.
Ce groupe d’ensemble de motifs définis sera indiqué par les LED de la ligne inférieure de la fonction Select (LED rouges).
En maintenant la touche Shift enfoncée et en appuyant sur la touche Pattern Set, vous pouvez maintenir (Hold) la fonction Pattern Set (la touche s’allume).
Pour supprimer la fonction de maintien Hold, réappuyer sur la touche Pattern Set pour éteindre la touche.

Exemple

Touche de pas / LED de sélection	1	2	3	4	5	14	15	16
1	A01	A20	B03	B04	A51	A20	B43	B61
2	C21	C23	C56	C54	C28	C21	A07	A08
3	B01	B02	B04	B62	A01	A05	A45	A64
4	D01	D02	D03	D04	D05	D07	D08	D09



En mode Pattern Set Play, le moment auquel les motifs changent, le réglage du tempo, et les fonctions telles que Reset & Play, etc. sont identiques à celles du mode de jeu de motifs “Pattern Play”.



La fonction Pattern Set ne peut pas être utilisée pendant l’enregistrement. Lorsque vous accédez au mode d’enregistrement (en attente), la fonction Pattern Set s’annule.

Enregistrement d’un motif pour la fonction Pattern Set

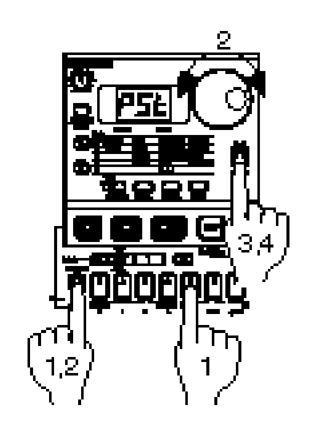
1. Lorsque la reproduction est arrêtée, continuer d’appuyer sur la touche Pattern Set (ou utiliser la fonction Hold) et appuyer sur la touche de pas correspondant à la position à enregistrer.
2. Tout en continuant d’appuyer sur la touche Pattern Set (ou pendant que la fonction Hold est opérationnelle), tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif à enregistrer. Relâcher la touche Pattern Set (ou supprimer la fonction Hold) pour terminer la procédure d’enregistrement.
3. Pour mémoriser les enregistrements des ensembles de motifs définis, appuyer sur la touche Stop / Cancel pour arrêter la reproduction. Continuer d’appuyer sur la touche Pattern Set, et appuyer sur la touche Write (la touche Write se met à clignoter).
4. L’indication “**PSt.**” clignote sur l’affichage. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données.

Pour annuler l’opération, appuyer sur la touche Stop / Cancel.



Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d’effectuer l’opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l’appareil hors tension pendant l’opération de mémorisation car vous risqueriez d’endommager les données.

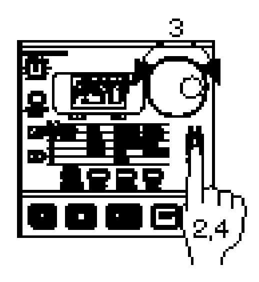


Mémorisation d'un motif (Write)

Pour conserver les données que vous avez créées, il convient de les mémoriser par le biais de l'opération Write. Lorsque vous réalisez cette opération de sauvegarde, la "Copie de données au sein d'un motif" (p.30) se fera automatiquement, en fonction de la longueur du motif.
Pour supprimer volontairement vos éditions et revenir aux données d'origine du motif, il suffit de sélectionner un autre motif sans passer par l'opération d'écriture "Write".

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/ Cancel pour arrêter la reproduction. Utiliser les touches de curseurs pour que les LED de sélection de motif indiquent **Pattern**.
2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignote). Le numéro de motif se mettra à clignoter sur l'affichage.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif de la destination de sauvegarde.
4. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



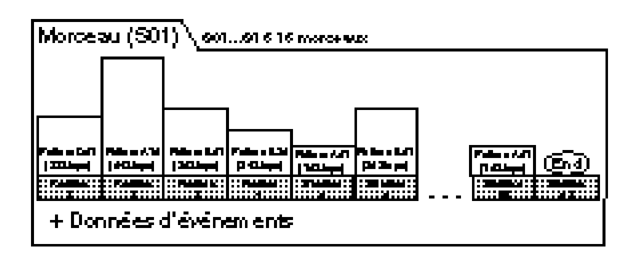


Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de mémorisation car vous risqueriez d'endommager les données.

5. Mode Song

Un “song” ou morceau se compose de motifs disposés dans l’ordre souhaité pour la reproduction.
Vous pouvez créer et mémoriser jusqu’à seize morceaux dans la mémoire interne de l’**ER-1**. Outre la reproduction de motifs, les morceaux peuvent également contenir des rythmes et des mouvements de boutons.
Appuyer sur la touche du mode Song pour accéder au mode Song.



Sélection d’un morceau

Song S01...S16

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Song**.
Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un des seize morceaux: **S01 à S16**

Réglage du tempo de reproduction

Tempo 20...300

• Utilisation du bouton rotatif pour définir le tempo

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Tempo.** Tourner le bouton rotatif pour définir le tempo.

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo

Pendant le jeu du morceau, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L’**ER-1** calculera l’intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche et il modifiera le tempo en fonction de cet intervalle. Vous pouvez également régler le tempo de la même manière lorsque la reproduction est arrêtée. Lorsque vous utilisez les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **Tempo**, le tempo modifié s’affiche.



Si vous passez à un autre morceau sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du premier morceau reviendra à sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l’opération de sauvegarde “Write”. (Voir p.37 “Mémorisation d’un morceau”).

Jeu d’un morceau (Song Play)

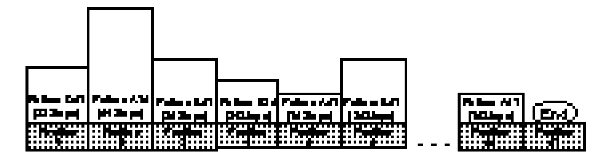
Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction du morceau. Le morceau commencera à jouer à partir du motif situé à la position sélectionné. Lorsque le morceau a terminé de jouer, la reproduction s’arrête automatiquement.



Il n’est pas possible de mémoriser les sons édités au sein d’un morceau. Veuillez utiliser le mode Pattern pour éditer les sons.

Qu’est-ce que la position?

La “Position” se réfère à l’ordre de reproduction ou à l’ordre d’enregistrement des motifs au sein du morceau et elle représente l’unité d’édition d’un morceau.



Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau

Pendant la reproduction du morceau, vous pouvez utiliser les touches de sélection pour le faire avancer rapidement ou pour revenir en arrière. Pour faire avancer le morceau rapidement, appuyer sur la touche de sélection [▶]. Pour revenir en arrière, appuyer sur la touche de sélection [◀].



Changement de morceau

Il n’est pas possible de changer de morceau pendant la reproduction mais il est possible de sélectionner le numéro du morceau au préalable. Si vous sélectionnez un numéro de morceau pendant la reproduction, l’affichage clignote en indiquant le numéro sélectionné. Lorsque le morceau en cours de jeu se termine, la reproduction s’arrête et le nouveau numéro sélectionné reste allumé. Appuyer sur la touche Play/Pause pour le reproduire.

Jeu depuis le début d’une position ou depuis le début du morceau (Reset & Play)

Pendant le jeu du morceau, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction depuis le début du motif spécifié pour la position de jeu actuelle. En outre, vous pouvez appuyer sur la touche Play/Pause pendant le jeu du morceau pour arrêter provisoirement la reproduction puis maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le morceau depuis le début.

Création d’un morceau

Création d’un morceau depuis le début

Voici comment créer un morceau en plaçant les motifs dans l’ordre souhaité.



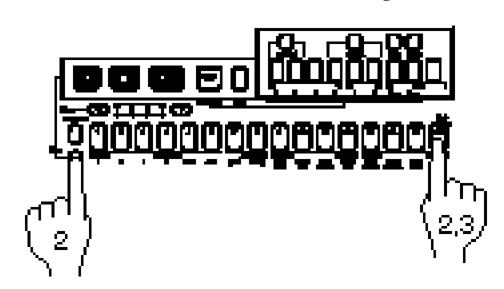
Si vous passez à un autre morceau pendant l’édition, les données éditées seront perdues. Pour sauvegarder le morceau édité, vous devez effectuer l’opération Write afin de mémoriser les données du morceau.

Effacement des données de morceau (Clear Song)

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Sélectionner ensuite le morceau à effacer.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 16 (**Clear Song**) (la touche 16 se met à clignoter).
3. Réappuyer sur la touche de pas 16 pour supprimer les données.

Pour annuler l’opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si vous effacez des données de morceau par erreur, tourner le bouton rotatif pour resélectionner le morceau avant de le mémoriser et rétablir ainsi les données d’origine.



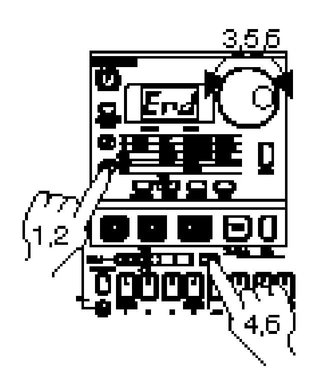
Spécification d’un motif pour chaque position

Position	001...256
Pattern	A01...d64

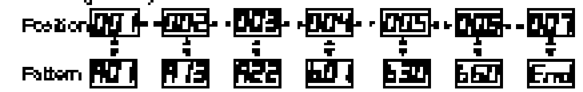
Voici comment spécifier le motif de chaque position.

1. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**. Vous remarquerez que l’affichage indique “**001**”.
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern.**
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position “**001**”.
4. Appuyer sur la touche de sélection [▶] pour passer à la position suivante. L’affichage indique “**End**”.
5. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position “**002**”.
6. Lorsque vous sélectionnez un motif pour la position finale “**End**”, l’indication “**End**” se déplace à la position suivante. Répéter les opérations 4 et 5 pour assigner autant de motifs que vous le souhaitez.

Pour reproduire le morceau terminé depuis le début, réappuyer sur la touche Play/Pause puis appuyer sur la touche Stop/Cancel. Comme alternative, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour déplacer les LED de sélection de paramètres à l’indication **Position** et utiliser le bouton rotatif ou les touches de sélection pour définir la position “001”. Appuyer ensuite sur la touche Play/Pause.



Pour visualiser l’ordre des motifs dans le morceau ou pour resélectionner le motif pour une position spécifique, déplacer les LED de sélection de paramètre de sorte qu’ils indiquent **Pattern**. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de sélection, vous passerez à la position suivante ou à la position précédente. Vous pouvez également utiliser le bouton rotatif pour changer le numéro de motif affiché.



Comme alternative, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour déplacer les LED de sélection de paramètres à l’indication **Position** et utiliser le bouton rotatif ou les touches de sélection pour sélectionner la position à vérifier. Déplacer ensuite les LED de sélection de paramètre à **Pattern** pour visualiser ou modifier le motif (pattern).

Au réglage de position, utiliser les touches de sélection ou le bouton rotatif pour se déplacer puis sélectionner Pattern et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner ou visualiser le motif (pattern).

Position 001 002 003 004 005 006 007

Pattern A01 A13 A22 b01 b30 b60 End

Edition d'un morceau

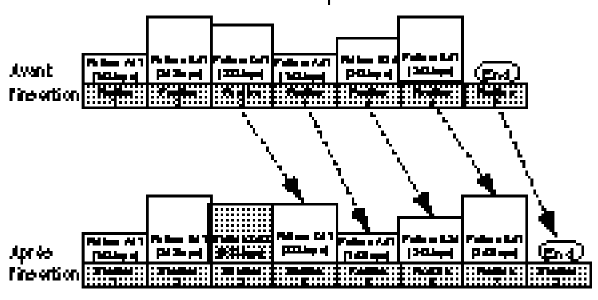
Vous pouvez insérer un nouveau motif dans un morceau ou effacer un motif existant. Vous pouvez également ajouter des mouvements de boutons ou votre propre interprétation à un morceau.



Si vous souhaitez conserver le morceau édité, vous devez effectuer l'opération Write. Si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write, le morceau reviendra à son état initial, avant l'édition.

Insertion d'un motif à une position précise (Insert Pattern)

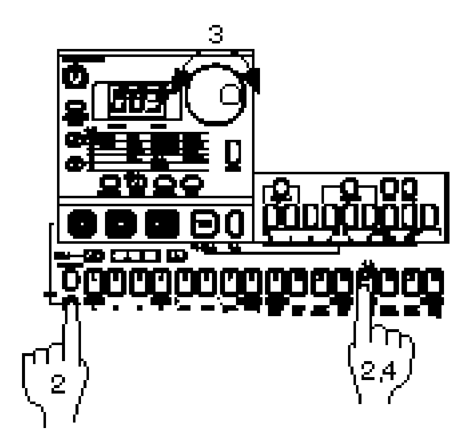
Vous pouvez insérer un motif à une position précise et les motifs suivants seront déplacés vers l'arrière (vers la fin du morceau).



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 13 (**Insert Pattern**) (la touche 13 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut insérer un motif. (Par exemple, pour insérer un motif à la position 3, faire clignoter l'affichage sur "003").
4. Réappuyer sur la touche de pas 13 pour insérer un motif à l'avant de cette position.

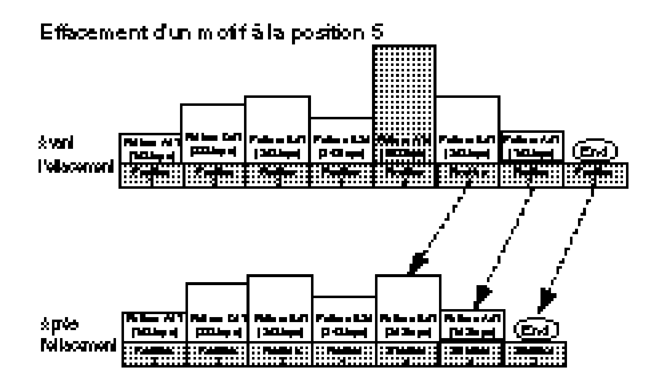
Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Le motif inséré sera celui qui se trouvait au préalable à cette position. Vous pouvez à présent déterminer le motif souhaité pour la position inserée.
Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l'arrière.



Effacement d'un motif à une position précise (Delete Pattern)

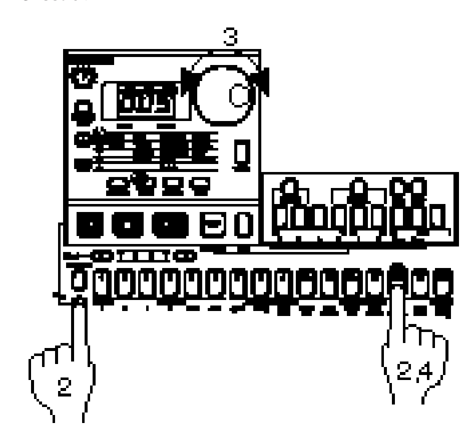
Vous pouvez effacer un motif à une position précise et les motifs suivants seront déplacés vers l'avant (vers le début du morceau).



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 14 (**Delete Pattern**) (la touche 14 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut effacer un motif. (Par exemple, pour effacer le motif à la position 5, faire clignoter l'affichage sur "005").
4. Réappuyer sur la touche de pas 14 pour effacer le motif.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Lorsque vous effacez un motif, les données d'événements (voir page suivante) situées à cette position seront effacées également. Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l'avant du morceau.



5.Mode Song

Changement du motif à une position spécifique

1. Si la reproduction est en cours, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.

2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**.

3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à modifier.

4. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern**.

5. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position sélectionnée.

Si vous souhaitez écouter les motifs lorsque vous en sélectionnez un, appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern et écouter la reproduction. Pour revenir au mode Song, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction puis appuyer sur la touche du mode Song.

Enregistrement de performances ou de mouvements de boutons au sein d'un morceau (Event Recording)

Outre le fait de pouvoir associer les motifs pour créer un morceau, le mode Song permet également d'enregistrer des mouvements de boutons en temps réel ainsi que vos performances sur les touches de parties.
L'enregistrement de ces données en mode Song s'appelle l'enregistrement d'événements ou "Event Recording".
Vous pouvez enregistrer quatre types de données musicales (données d'événements) sous forme d'enregistrement d'événements.
· La pression des touches de parties
· L'utilisation des fonctions Part Mute et Part Solo
· Les mouvements des boutons ou des interrupteurs (uniquement pour la partie sélectionnée)
· Le tempo
L'enregistrement d'événements permet d'enregistrer deux ou davantage de types d'événements dans la même zone, pour autant que les événements soient joués en même temps.
L'enregistrement d'événements "réécrit" toujours les données précédentes (c'est-à-dire qu'il se fait par remplacement) et lorsque vous enregistrez votre performance, toutes les données d'enregistrement d'événements déjà présentes dans cette zone seront effacées. (Il n'est pas possible de superposer des enregistrements d'événements dans une même zone).

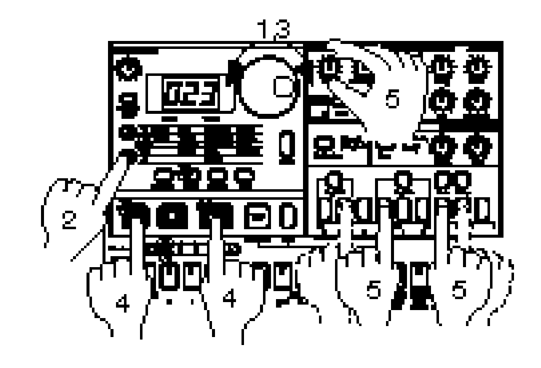
1. Sélectionner le morceau pour lequel vous souhaitez enregistrer des événements.
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**.
3. Tourner le bouton rotatif ou utiliser les touches de sélection pour se déplacer à la position à laquelle vous souhaitez commencer l'enregistrement.
4. Appuyer sur la touche Rec puis sur la touche Play/Pause pour démarrer l'enregistrement d'événements.
5. Utiliser les touches de parties et /ou les boutons pour créer des événements.
6. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement d'événements.

Si les données musicales du morceau coïncident avec les données d'événements enregistrées, ces dernières seront prioritaires pendant la reproduction.
Les mouvements de boutons qui sont enregistrés sous forme d'événements en mode Song seront toujours reproduits en fonction du réglage de type de séquence de mouvements **Smooth** (et non du type **Trig Hold**).


Si vous souhaitez mémoriser l'enregistrement d'événements, vous devez effectuer l'opération Write. Si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write, la performance enregistrée sera perdue.


Si, pendant la reproduction, vous activez un bouton qui a été enregistré sous forme d'événement, la reproduction des événements de ce bouton sera annulée jusqu'à la position suivante. De même, si vous modifiez le tempo enregistré sous forme d'événement, celui-ci sera annulé jusqu'à la fin du morceau.


Après le retour en arrière dans un morceau, il n'est pas toujours possible de reproduire les données d'événement exactement de la même manière.

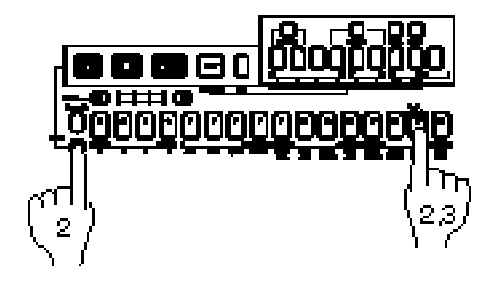


Effacement de données d'événement d'un morceau (Clear Event)

Cette opération permet d'effacer toutes les données d'événements du morceau sélectionné.

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 15 (**Clear Event**) (la touche 15 se met à clignoter).
3. Réappuyer sur la touche de pas 15 pour supprimer les données.

Pour annuler l'opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.



Vérification des données d'événements pour un morceau

Si des données d'événements ont été enregistrées dans un morceau, maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Motion Sequence pour allumer les touches de pas 13 à 16.



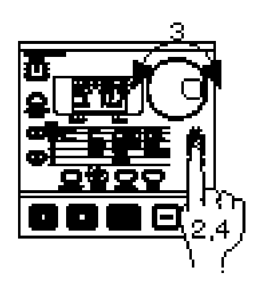
Il n'est pas possible de vérifier les données d'événements pendant le reproduction ou l'enregistrement.

Mémorisation d'un morceau (Write)

Pour conserver le morceau que vous avez créé, il convient de le mémoriser par le biais de l'opération Write.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder les données de morceau créées, il suffit de sélectionner un autre morceau sans passer par l'opération d'écriture "Write".

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Utiliser les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **Song**.
2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignote). Le numéro du motif se mettra à clignoter sur l'affichage.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la destination de sauvegarde.
4. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données. (La touche s'allume puis s'éteint)

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.





Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de mémorisation car vous risqueriez d'endommager les données.

6. Mode Global

Le mode Global permet de définir des paramètres comme le métronome ou la protection de mémoire. Appuyer sur la touche du mode Global pour accéder au mode Global.
Pour valider les réglages du mode Global, appuyer sur la touche du mode précédent.



Les réglages effectués en mode Global seront annulés si vous coupez l'alimentation sans les mémoriser. Pour sauvegarder les réglages effectués, vous devez mener à bien l'opération de sauvegarde "Write" (voir p.39 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global").

Réglages du métronome

Metronome oFF, r-0, r-1, r-2, on

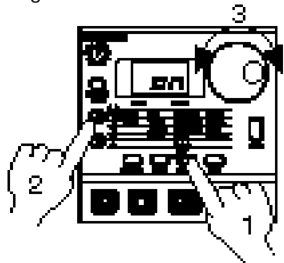
Sert à définir le fonctionnement du métronome. Si vous utilisez l'enregistrement en temps réel pour créer un motif depuis le début, le métronome s'avère pratique à utiliser. Le son du métronome joue tous les intervalles de noires (1/4 de note).

oFF: Le métronome n'est pas audible.
r-0: Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement (lorsque les touches Rec et Play/Cancel sont allumées.
r-1: En cas d'enregistrement, un compte à rebours d'une mesure prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement
r-2: En cas d'enregistrement, un compte à rebours de deux mesures prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement
on: Le métronome joue pendant la reproduction et pendant l'enregistrement. Aucun compte à rebours n'a lieu avant le commencement de l'enregistrement.

1. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **Metronome**.
2. Tourner le bouton rotatif pour effectuer les réglages correspondant au métronome.
3. Appuyer sur la touche Pattern ou sur la touche Song pour revenir au mode précédent.



Le réglage du métronome ne peut pas être mémorisé. A la mise sous tension de l'appareil, le métronome est toujours réglé sur "**oFF**".



Réglage du volume des entrées Audio In

Input Gain 1 (AUDIO IN 1) 0...100

Input Gain 2 (AUDIO IN 2) 0...100

Ces paramètres servent à régler le volume entrant par les bornes Audio In. Pour la méthode à suivre, voir p.19 "Raccordements de différentes sources aux entrées audio" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

Synchronisation de l'ER-1 sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock)

Clock int, Ext

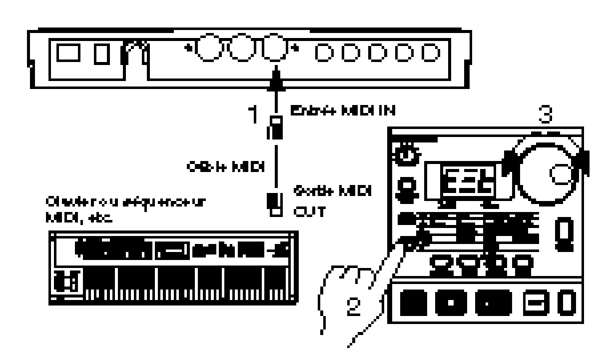
Le paramètre **Clock** du mode Global permet de synchroniser le tempo de **l'ER-1** sur le tempo d'un appareil MIDI externe pouvant envoyer ou recevoir des messages d'horloge MIDI.
Pour plus de détails sur les réglages de synchronisation de votre appareil MIDI externe, voir le manuel d'utilisation de cet appareil.



Même si vous réglez le paramètre Clock sur Ext, l'ER-1 fonctionnera sur son horloge interne si aucun message d'horloge MIDI n'est reçu à sa borne d'entrée MIDI IN.

Synchronisation de l'ER-1 sur un appareil MIDI externe fonctionnant en maître (Ext)

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur **MIDI IN** de l'**ER-1** au connecteur **MIDI** OUT de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Clock**.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la valeur "**Ext**" (horloge externe).
4. Effectuer les réglages sur l'appareil MIDI externe (maître) afin qu'il puisse transmettre des messages d'horloge MIDI.
5. Revenir au mode Pattern ou au mode Song.
6. Lorsque vous démarrez le séquenceur de l'appareil MIDI externe, l'**ER-1** démarre la reproduction en même temps.
7. Lorsque des données d'horloge MIDI sont reçues à la borne **MIDI IN**, appuyer sur la touche Play/Pause de l'**ER-1** pour qu'il joue en synchronisation avec l'appareil MIDI externe.





Si le paramètre d'horloge MIDI est réglé sur "Ext" et que l'ER-1 est synchronisé sur l'horloge MIDI externe, il se synchronisera sur le tempo du séquenceur externe et il ne sera pas possible de modifier le tempo de l'ER-1.

Si un message MIDI Start est reçu pendant que l'ER-1 joue déjà en synchronisation avec une horloge MIDI, l'ER-1 démarrera la reproduction à partir du début du motif en cours de jeu (ou, dans le cas d'un morceau, depuis le début du motif qui jouait lors de la réception du message "Start")

Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'ER-1 fonctionnant en maître (int)

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur **MIDI OUT** de l'**ER-1** au connecteur **MIDI IN** de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)

2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Clock**.

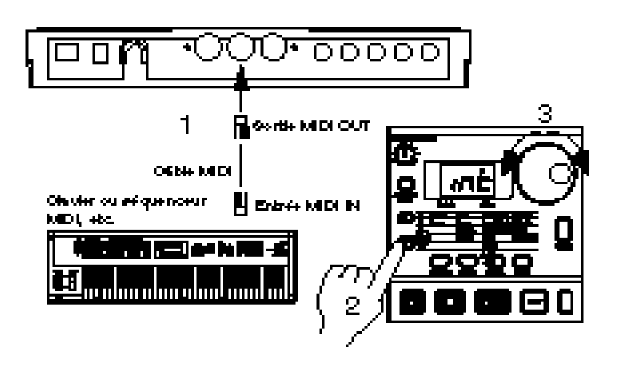
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la valeur "**int**" (horloge interne).

4. Effectuer les réglages nécessaires sur l'appareil MIDI externe (esclave) afin qu'il puisse recevoir des messages d'horloge MIDI.

5. Lorsque vous démarrez la reproduction sur l'**ER-1**, l'appareil MIDI externe démarre la reproduction en même temps, de manière synchronisée.



Lorsque vous effectuez l'opération Reset & Play pour commencer la reproduction à partir du début du motif, l'ER-1 transmet uniquement un message de démarrage MIDI (MIDI Start).



Réglage de protection (Memory Protect)

Protect on, oFF

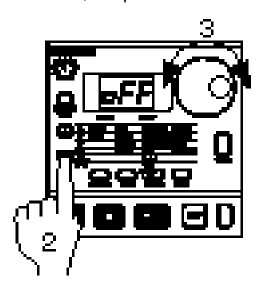
Il s'agit du réglage de protection de mémoire pour le mode Pattern et le mode Song. Lorsque la protection est mise sur "**on**", la touche Write n'est pas opérationnelle et il n'est pas possible de sauvegarder des données ou de recevoir des transferts de blocs de données MIDI.
Pour mémoriser les données éditées ou pour recevoir des transferts de données, vous devez mettre le réglage de protection sur "**oFF**".

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent **Protect**.
3. Tourner le bouton rotatif pour mettre le paramètre Protect sur "**on**" (activé) ou sur "**off**" (désactivé).

Pour mémoriser le réglage de protection, effectuer l'opération de sauvegarde Write du mode Global.



Le réglage s'applique au mode Song et au mode Pattern. En mode Global et en mode MIDI, il est toujours possible de sauvegarder des données quel que soit le réglage de protection défini.
A la sortie d'usine, ce paramètre est mis sur "on".



Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (Write)



Lorsque vous effectuez l'opération de sauvegarde "Write" en mode Global ou en mode MIDI, les réglages modifiés dans les deux modes sont mémorisés.

Voici comment mémoriser vos réglages du mode Global. Pour sauvegarder les réglages modifiés, il vous faut effectuer l'opération Write. Chaque fois que vous mettez l'appareil sous tension, ces réglages seront valables. Inversement, si vous ne souhaitez pas conserver les réglages modifiés, il suffit de mettre l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write.

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur la touche du mode Global (ou sur celle du mode MIDI).
3. Appuyer une première fois sur la touche Write: la touche clignote et l'affichage indique "**---**".
4. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données.

Pour annuler l'opération, appuyer sur Stop/Cancel.
En mode Global ou en mode MIDI, il est toujours possible de mener à bien l'opération de sauvegarde Write, quels que soient les réglages de protection (voir la section précédente).



Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant la mémorisation de données car vous risqueriez d'endommager les données.

7. Mode MIDI

Le mode MIDI permet d'effectuer les réglages liés au système MIDI et de transférer des données exclusives. Pour y accéder, il suffit d'appuyer sur la touche du mode MIDI. Pour le quitter, appuyer sur la touche du mode précédent.



Si vous mettez l'appareil hors tension sans mener à bien l'opération de sauvegarde Write, les réglages effectués en mode MIDI seront perdus. Pour conserver les réglages modifiés, vous devez les mémoriser (voir p.41 "Mémorisation des réglages modifiés en mode MIDI").

Réglages de canal MIDI (MIDI ch)

MIDI ch 1...16

Ce paramètre permet de définir le canal MIDI. Le même canal MIDI sert pour la transmission et pour la réception des données. A la sortie d'usine, le canal MIDI est réglé sur "**10**".

1. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent **MIDI ch**.
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le canal

Réglage du numéro de note MIDI pour chaque partie (Note No.)

Note No. C-1...G9

Ce paramètre permet de spécifier le numéro de note MIDI pour chaque partie. Si vous spécifiez le même numéro de note pour deux ou davantage de parties, les sons de ces parties seront joués simultanément en cas de réception de cette note envoyée par un appareil MIDI externe.

1. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent **Note No**.
2. Appuyer sur la touche de partie dont vous souhaitez changer le numéro de note (la touche s'allume).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de note.

Les réglages d'usine sont les suivants:

Partie	Numéro de note	Nom de la note
Percussion Synth 1	C2	36
Percussion Synth 2	D2	38
Percussion Synth 3	E2	40
Percussion Synth 4	F2	41
Audio In 1	G2	43
Audio In 2	A2	45
Hi-Hat (Close)	F#2	42
Hi-Hat (Open)	A#2	46
Crash	C#3	49
Handclap	D#2	39



La correspondance entre les noms et les numéros des notes peut varier en fonction du fabricant. Veuillez consulter le manuel d'utilisation de l'appareil que vous avez raccordé pour plus d'informations.

Transmission/Réception de blocs de données (MIDI Data Dump)

Dump Ptn, SnG, ALL

Transmission

Voici comment transmettre les données exclusives du système (données de motifs, données de morceaux ou réglages du mode Global) de l'**ER-1** à un filtre de données MIDI externe ou à un ordinateur raccordé à la borne **MIDI OUT**.

1. Raccorder la borne **MIDI OUT** de l'**ER-1** à la borne MIDI IN d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre **ER-1** ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'**ER-1** afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission vers un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent **Dump**.
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner les données à transmettre.
   Ptn: Toutes les données de motifs.
   SnG: Toutes les données de morceaux.
   ALL: Toutes les données (données de motifs, données de morceaux, données du mode Global)
5. Appuyer sur la touche Play/Pause pour transmettre des blocs de données.

Réception

Voici comment l'**ER-1** peut recevoir les données exclusives du système provenant d'un filtre de données MIDI ou d'un ordinateur raccordé à la borne **MIDI IN**.

1. Raccorder la borne **MIDI IN** de l'**ER-1** à la borne MIDI OUT d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre **ER-1** ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'**ER-1** afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission à partir d'un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent **Dump**.
4. Transmettre les blocs de données à partir de l'appareil MIDI externe.

Vous trouverez plus de détails concernant les transferts de données dans le tableau d'implémentation MIDI de l'ER-1.
Consultez votre distributeur Korg local pour obtenir plus d'informations sur l'implémentation MIDI.



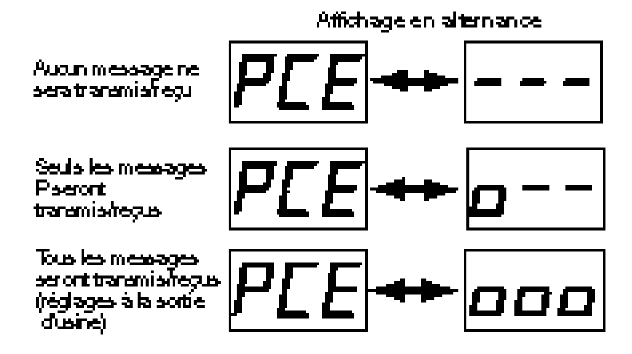
Ne jamais appuyer sur les touches de l'ER-1 pendant le transfert de données.

Lorsque les LED de sélection de paramètres indiquent Dump, les données exclusives du système peuvent être transmises ou reçues même si le paramètre MIDI Filter "E" est réglé sur "-".
Si le paramètre "MIDI Filter" "E" est réglé sur "0", les données exclusives du système peuvent être transmises ou reçues dans n'importe quel mode.

Réglages de filtre MIDI

Cette fonction permet de sélectionner les types de messages MIDI qui pourront être transmis ou reçus.
Pour chaque caractère "**PCE**" affiché, sélectionner "**0**" si vous voulez que ce type de message soit transmis ou reçu ou sélectionner "-" si vous ne voulez pas qu'il soit transmis ou reçu.

1. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent "**MIDI Filter**".
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la combinaison de types de messages qui seront transmis et reçus. "0" permet la transmission et la réception et "-" l'empêche.
   - **P:** Transmission/réception de messages de changement de programme, de sélection de banque et de sélection de morceau.
   - **C:** Transmission/réception de messages de changement de contrôle.
   - **E:** Transmission/réception de données exclusives. Cependant, lorsque les LED de sélection de paramètres indiquent **Dump**, les données exclusives peuvent être transmises/reçues quel que soit le réglage.



Mémorisation des réglages modifiés en mode MIDI (Write)



Lorsque vous effectuez l'opération de sauvegarde "Write" en mode MIDI ou en mode Global, les réglages modifiés dans les deux modes sont mémorisés.

Voici comment mémoriser vos réglages du mode MIDI. Pour sauvegarder les réglages modifiés, il vous faut effectuer l'opération Write. Chaque fois que vous mettez l'appareil sous tension, ces réglages seront valables. Inversement, si vous ne souhaitez pas conserver les réglages modifiés, il suffit de mettre l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write.

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur la touche du mode MIDI (ou sur celle du mode Global).
3. Appuyer une première fois sur la touche Write: la touche clignote et l'affichage indique "---".
4. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données.

Pour annuler l'opération, appuyer sur Stop/Cancel.
En mode Global ou en mode MIDI, il est toujours possible de mener à bien l'opération de sauvegarde Write, quels que soient les réglages de protection (voir la section précédente).



Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant la mémorisation de données car vous risqueriez d'endommager les données.

8. Appendices

A propos du système MIDI

1. Les canaux MIDI

Comme sur un poste de télévision, les données peuvent être reçues lorsque le canal de l'appareil récepteur correspond à celui de transmission des données.
Le canal de transmission/réception de l'ER-1 est défini par le réglage de canal MIDI en mode MIDI.

2. Note-on/off (activation/désactivation de note)

Lorsque vous frappez le pad d'une touche, le numéro de note attribué à cette touche est transmis avec une valeur de vélocité indiquée sous forme de message d'activation de note (Note-on - 9n, kk, vv) (n: canal, kk: numéro de note, vv: vélocité). Sur l'ER-1, la valeur de vélocité vv: est déterminée par le niveau de l'accent. Lorsque vous relâchez un pad, un message de désactivation de note (note-off - 8n, kk, vv) est transmis. Néanmoins, la plupart des appareils ne transmettent pas d'indication de vélocité pour la désactivation de la note et l'ER-1 ne le fait pas non plus. Lors de la réception de messages d'activation/de désactivation de notes correspondant à un numéro de note attribué à une partie, cette partie est jouée.
Les messages d'activation/de désactivation de notes sont transmis et reçus sur le canal MIDI spécifié en mode MIDI.

3. Changement de motif

Lorsque vous changez de motif, le message de changement de programme et les messages de sélection de banque (Bn, 00, mm) (changement de contrôle #00 (Bn,20, bb) (changement de contrôle #32) (mm: octet supérieur du numéro de banque, bb: octet inférieur du numéro de banque, permettant de sélectionner ensemble 16.384 banques) sont transmis.
Si l'ER-1 reçoit un message de changement de programme sur son canal MIDI, les motifs au sein du même groupe seront changés (par exemple de A01 à A02). Après la réception d'un message de sélection de banque, le message de changement de programme qui sera reçu ensuite permettra de passer à un motif d'un groupe différent (par exemple de A01 à C01).
La transmission et la réception des messages de changement de programme peuvent être contrôlées par le biais du réglage MIDI Filter du mode MIDI.

Sélection de Banque			
MSB	LSB	Changement de programme	Numéro de motif
00	00	0...127	A01...b64
00	01	0...127	C01...d64

4. Utilisation de messages NRPN pour l'édition

Les messages NRPN (Non Registered Parameter No) sont des messages auxquels les fabricants sont libres d'assigner leurs propres fonctions. Sur l'ER-1, des messages NRPN sont assignés à tous les boutons et à toutes les touches de la section synthétiseur, à l'exception de Motion Seq. et Delay Type.
Pour éditer, utiliser tout d'abord les NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] et NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (changements de contrôle #98 et 99) (rr, mm: octets inférieur et supérieur du numéro de paramètre) pour sélectionner le paramètre. Transmettre ensuite l'entrée de données (MSB) [Bn, 06, mm] et l'entrée de données (LSB) [Bn, 26, vv] (changements de contrôle # 06 et 38) (mm, vv: octets supérieur et inférieur de la valeur, donnant ensemble un choix de 16.384 pas) pour régler la valeur. L'ER-1 utilise uniquement la valeur MSB (128 pas) du message d'entrée de données.

5. Si des notes “restent coincées”

Si, pour quelque raison que ce soit, l'une ou l'autre note ne s'arrête plus, il suffit de choisir un autre mode pour forcer l'étouffement de toutes les notes. Pour obtenir le même résultat pour une note enclenchée via MIDI, appuyez simultanément sur Shift et Stop/Cancel.

6. A propos de la synchronisation

Deux ou davantage de séquenceurs peuvent être raccordés par le biais du système MIDI afin d'obtenir une reproduction synchronisée. Les messages utilisés pour la synchronisation (les messages en temps réel) comprennent la synchronisation de l'horloge [F8], Mise en marche [FA], Continuer [FB] et Arrêter [FC]. Dans un système synchronisé, un synthétiseur (le maître) transmet ces messages et le ou les autres séquenceurs (esclave(s)) reçoivent ces messages. Les appareils fonctionnant en esclaves reproduiront les données conformément au tempo spécifié par les messages de synchronisation d'horloge transmis par l'appareil maître. Vingt-quatre messages de synchronisation sont transmis à chaque intervalle de noire. Lorsque le paramètre Clock du mode Global de l'ER-1 est réglé sur INT, l'ER-1 est considéré comme l'appareil maître et il transmet ces messages en temps réel. Lorsque le paramètre “Clock” est réglé sur “EXT.” il fonctionne en esclave et il reçoit ces messages en temps réel. Néanmoins, même lorsque le paramètre Clock est réglé sur “EXT”, l'ER-1 fonctionne au rythme de son horloge interne s'il ne reçoit aucun message de synchronisation.
Le message de mise en marche (Start) indique quand la reproduction doit commencer. Lorsque vous appuyez sur la touche Start/Pause de l'appareil maître, celui-ci transmet un message de mise en marche. Les appareils asservis qui reçoivent ce message vont synchroniser les messages d'horloge qu'ils recevront par la suite et ils commenceront la reproduction depuis le début. Si vous appuyez sur la touche Start/Pause de l'appareil maître lorsque celui-ci est provisoirement arrêté, il transmet un message de reprise. Lorsque l'appareil esclave reçoit le message de continuer, il reprend la reproduction au point où il l'avait arrêtée. Si vous appuyez sur la touche d'arrêt Stop pendant la reproduction, l'appareil maître transmet un message d'arrêt et les appareils asservis arrêtent la reproduction dès qu'ils le reçoivent.

7. Synchronisation en mode Song

En mode Song, l'ER-1 peut transmettre et recevoir des messages de sélection de morceau “Song Select” et de pointeur de position dans le morceau ou “Song Position Pointer”. Lorsque vous changez de morceau, un message de sélection de morceau [F3, ss] est transmis (ss: numéro de morceau permettant de choisir parmi 128 morceaux; l'ER-1 permet de sélectionner 16 morceaux). Si l'ER-1 reçoit un message de sélection de morceau en mode Song, il change de morceau. La transmission et la réception de messages de sélection de morceau peuvent cependant être limitées par les réglages de filtre MIDI du mode MIDI. Si vous modifiez la position actuelle sur l'appareil maître (c'est-à-dire l'appareil dont le paramètre Clock est réglé sur INT) lorsque le morceau est arrêté, un message de pointeur de position dans le morceau [F2 pp pp] est transmis. (pp: le nombre de mesures MIDI à partir du début du morceau; c'est-à-dire le nombre d'unités d'horloge divisé par six). Le pointeur de position dans le morceau indique la position à laquelle le séquenceur est actuellement arrêté. Lorsqu'un message de pointeur de position dans le morceau est reçu en mode Song par un appareil asservi (c'est-à-dire un appareil dont le paramètre d'horloge est réglé sur EXT), il modifie la position à laquelle le morceau est

actuellement arrêté afin que celle-ci corresponde à la position de l'appareil maître. Sur l'ER-1 cependant, la longueur de chaque motif peut être différente de sorte que l'appareil maître et le ou les appareils asservis ne se trouveront pas nécessairement au même emplacement. Lorsque vous appuyez sur la touche Stop/Pause sur l'appareil maître, un message Continuer est transmis et la reproduction du morceau commence à partir de la position sélectionnée. Lorsque l'appareil asservi reçoit le message Continuer, il se synchronise sur les messages d'horloge et il démarre la reproduction à partir de la position actuelle dans le morceau. Comme vous pouvez synchroniser la reproduction à partir du début du morceau, vous pouvez spécifier la position à laquelle la reproduction commencera puis effectuer cette reproduction de manière synchronisée. Si vous utilisez le bouton rotatif ou les touches de sélection pour avancer rapidement ou pour reculer pendant le jeu du morceau, les messages de pointeur de position dans le morceau ne sont pas transmis. Attention cependant que si vous effectuez ces opérations pendant la reproduction synchronisée, vous perdez la synchronisation. De même, si des messages de pointeur de position dans le morceau devaient être reçus pendant la reproduction, la position de reproduction ne change pas.

8. A propos des messages exclusifs du système

Les fabricants sont libres d'utiliser des messages exclusifs du système comme ils le souhaitent. Ces messages servent principalement à transmettre et à recevoir des paramètres bien spécifique à des appareils particuliers, comme des données de sons et des données d'édition.
Le format de messages exclusifs de système de l'ER-1 est [FO, 42, 3n, 51, ... F7] (n: canal d'exclusives).
Certains messages exclusifs du système ont cependant été conçus pour être utilisés de manière bien spécifiques et on les appelle les "messages exclusifs du système universels".
Parmi les différents messages exclusifs du système universels, l'ER-1 reconnaît le message suivant:
- Lorsqu'un message de demande d'informations [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] est reçu, l'ER-1 transmet un message d'informations en réponse [F0, 7E, nn, 06, 02, (neuf octets), F7] qui signifie "Je suis un ER-1 de Korg et mon système correspond à la version …"

9. Transmission de données de réglage du son (Data Dump)

Les données de morceau, de motifs ou toutes (de morceau, de motif et globales) peuvent être transmises sous forme de données exclusives du système MIDI afin de les mémoriser sur un appareil externe. Ces données sont transmises au moyen de la commande de transfert "Dump" du mode MIDI. Le canal utilisé pour la transmission et la réception de ces données est défini par le réglage du paramètre MIDI ch. du mode MIDI. Les transferts de données sont également transmis lors de la réception d'un message de demande de transfert de données, "Data Dump Request".

10. Edition des sons, etc.

L'envoi de blocs de données exclusives du système MIDI permet de réécrire tous les motifs ou les programmes individuels. L'utilisation de messages NRPN en mode Pattern permet d'éditer les boutons qui sont actifs pour chaque partie.

Guide de dépannage

L'affichage ne s'allume pas lorsqu'on appuie sur l'interrupteur d'alimentation "Power"!

- L'adaptateur AC est-il branché?
- L'adaptateur AC est-il raccordé à une prise secteur?

Pas de son!

- Votre ampli, mélangeur ou casque d'écoute est-il raccordé à la borne adéquate? (Pouvez-vous reproduire un motif? Si c'est le cas, les connexions sont correctes).
- Votre ampli ou votre mélangeur sont-ils sous tension et réglés correctement?
- Le bouton de volume principal de l'ER-1 est-il placé sur une position suffisamment élevée?

Le son ne s'arrête pas!

- Lors de la reproduction d'un motif, celui-ci continue de jouer de manière répétitive. Lorsque vous avez terminé d'écouter le motif, appuyer sur la touche Stop/Cancel (p.12, 13).

Les sons ou les opérations sont différentes par rapport au moment de l'édition

- Avez-vous mémorisé les données après l'édition? (p.32, 37)
  Après toute édition, vous devez mémoriser les données avant de changer de morceau ou de motif ou avant de mettre l'appareil hors tension.
- Avez-vous modifié le morceau ou le motif sélectionné après sa sauvegarde?

Pas de contrôle via le système MIDI!

- Le câble MIDI ou le câble spécial sont-ils raccordés correctement?

Lors du jeu de l'ER-1 à partir d'un appareil externe

- L'ER-1 est-il réglé pour recevoir des données MIDI sur le canal correspondant à celui de la transmission des données? (p.40)
- Le paramètre de canal MIDI du mode MIDI est-il réglé sur le canal souhaité? (p.40)
- Les réglages de filtre MIDI du mode MIDI sont-ils corrects? (p.41)

Lors du jeu d'un appareil externe à partir de l'ER-1

- Le canal MIDI de l'ER-1 correspond-t-il au canal MIDI de l'appareil récepteur? (p.40)

Impossible de mémoriser un motif ou un morceau!

- Le réglage de protection du mode Global est-il mis sur "on" (activé)? (p.39)

La frappe d'une touche de partie ne joue pas le son de batterie spécifié!

- Après l'édition du son d'une partie, l'avez-vous mémorisé? (p.32)
- La touche Ring Mod est-elle activée? (p.25)
- Une séquence de mouvements est-elle en cours? (p.28)

Messages d'erreurs

Er.1 Impossible de mémoriser les données

Er.2 Lors de la mémorisation d'un morceau sous un numéro de morceau différent, le nombre maximum d'événements enregistrables a été dépassé. Utiliser la fonction de suppression d'événements pour effacer les événements inutiles du morceau.

Er.9 La protection est activée ("on") pour l'emplacement de mémoire sous lequel vous avez essayé de sauvegarder les données. En mode Global, mettre le réglage de protection sur "oFF". (p.39)

Full Lors de l'enregistrement d'événements dans un morceau, la mémoire de données d'événements a été saturée. Si vous essayez d'enregistrer des événements supplémentaires, le message "memory full" apparaîtra instantanément. Utiliser la fonction de suppression d'événements pour effacer tous les événements inutiles du morceau ou enregistrer des données vierges pour libérer la mémoire.

Rétablissement des données préprogrammées d'usine

Les données de motifs et de morceaux que l'ER-1 contient à la sortie d'usine s'appellent les "données préprogrammées" et vous pouvez les rappeler dans la mémoire de l'ER-1 lorsque vous le souhaitez. Lorsque vous effectuez cette opération, les motifs que vous avez créés et les morceaux qui utilisent ces motifs sont effacés et remplacés par les données préprogrammées. Pour conserver les motifs et les morceaux créés, vous devez les sauvegarder sur un archiveur de données, etc. avant de charger les données préprogrammées.

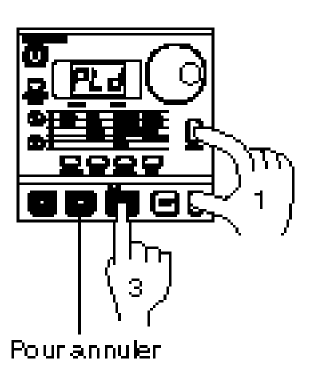
1. Mettre l'appareil sous tension en appuyant simultanément sur la touche Solo et sur la touche Write.
2. L'affichage indique "**PLd**" et la touche Play/Pause clignote.
3. Pour charger les données préprogrammées d'usine, appuyer sur la touche Play/Pause clignotante.

Le chargement dure environ 30 secondes.
Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Lorsque le chargement est terminé, l'ER-1 revient à son état initial. Après plusieurs secondes, l'affichage indique le numéro du motif "**A01**" et l'ER-1 se met en mode Pattern.



Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant le chargement des données. Celles-ci risqueraient d'être endommagées.



Spécifications

Système: Modelage analogique + PCM

Nombre de parties: 11 parties
- Parties de synthétiseur · 4
- Parties PCM · 4
- Parties Audio In · 2
- Partie d'Accent

Capacité de mémoire: 256 motifs, 16 morceaux

Effets: Delay
- Normal, Motion Sequence, Tempo Delay

Séquenceur: Motifs (Pattern)
- Maximum 64 pas par partie
- Séquence de mouvements
- Un paramètre pour chaque partie, 64 événements

Morceaux (Song)
- Maximum 256 motifs par morceau
- Maximum 35.700 événements disponibles pour l'enregistrement d'événements

Connecteurs: PHONES
- Fiche téléphonique stéréo
- Niveau nominal: 21mW + 21 mW (32 ohms)

OUTPUT (L/MONO, R)
- Prises téléphoniques: mono · 2
- Niveau de sortie nominal: -10 dBu
- Impédance de sortie: 1 k-ohms

AUDIO IN (prise téléphonique: mono · 2)
- Niveau d'entrée nominal: -10 dBu
- Impédance d'entrée: 47 k-ohms

MIDI (IN, OUT, THRU)

Alimentation: DC 9 V (adaptateur secteur inclus)

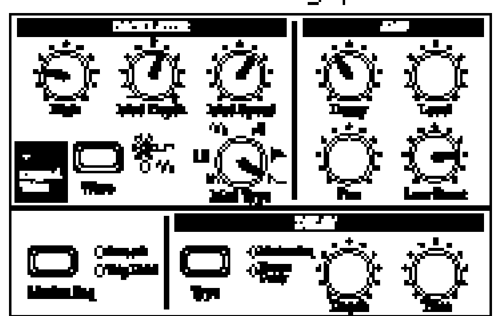
Consommation électrique: 8 W

Dimensions: 300 (L) · 222,5 (P) · 53,4 (H) mm (avec pieds en caoutchouc)

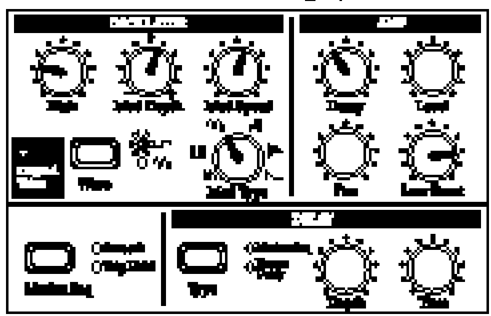
Poids: 1,25 kg

Exemples de sons

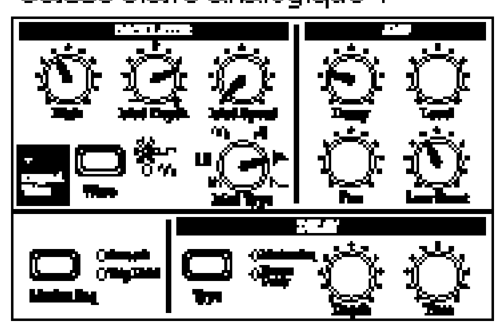
Grosse caisse analogique 1



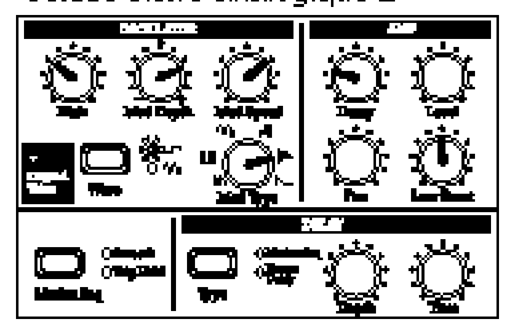
Grosse caisse analogique 2



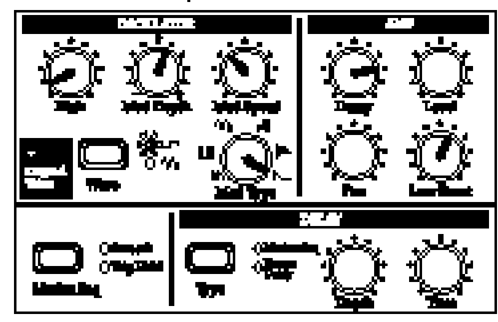
Caisse claire analogique 1



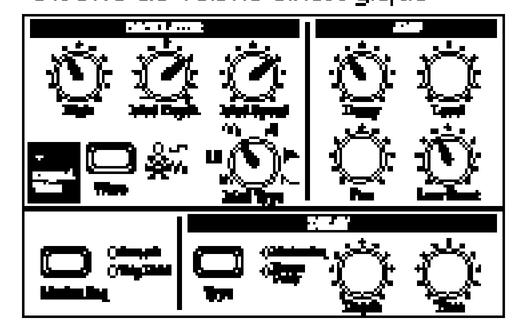
Caisse claire analogique 2



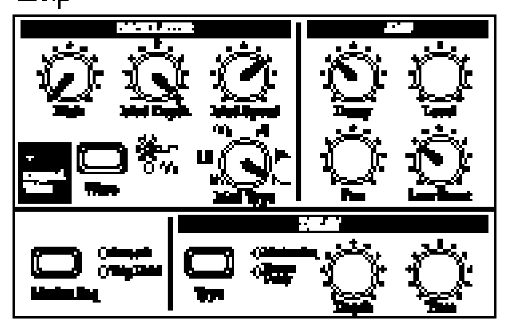
Tom électrique



Cloche de vache analogique



Zap



Bruit

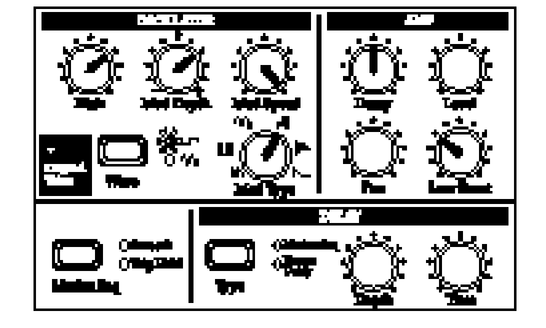
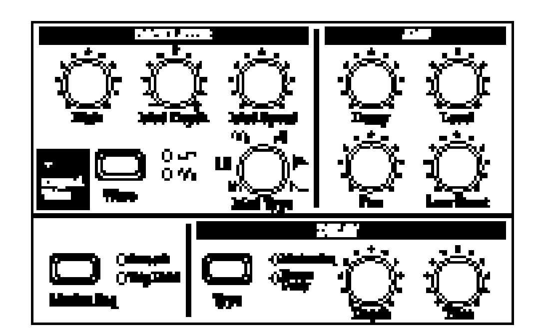
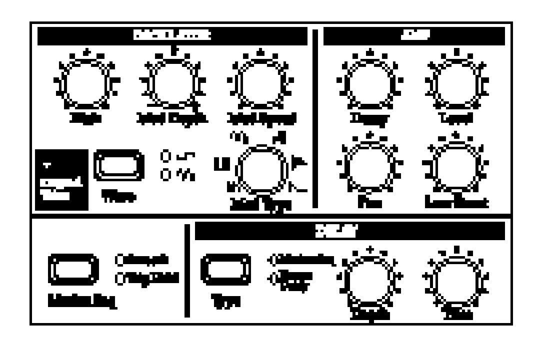
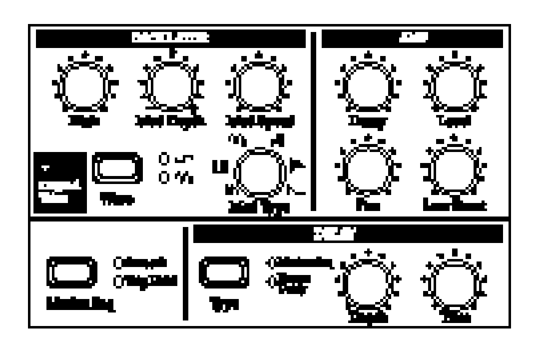
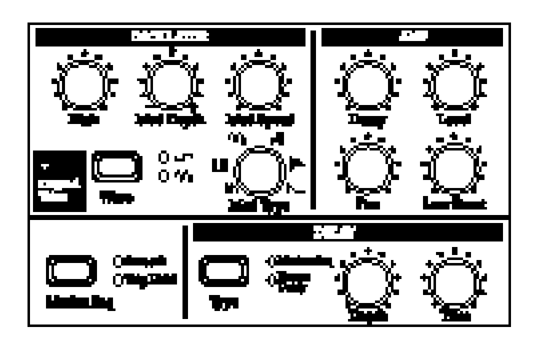
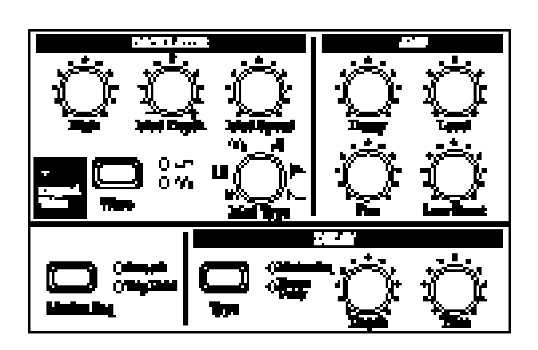
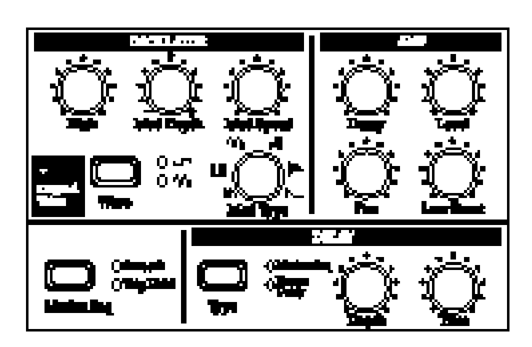
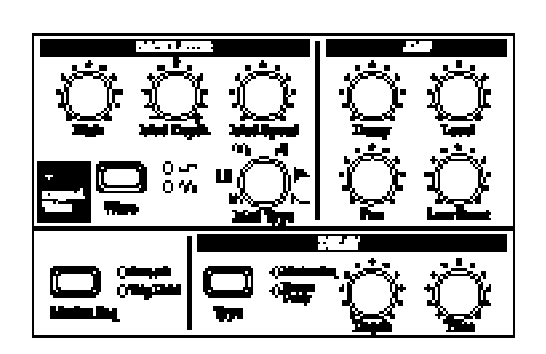
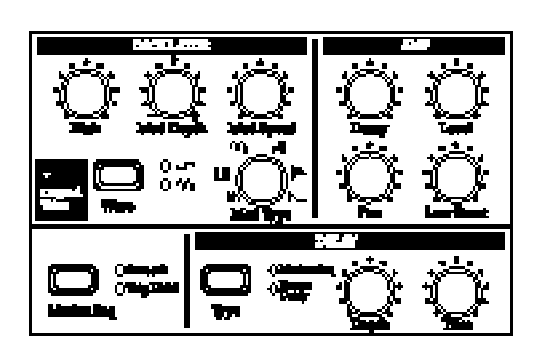
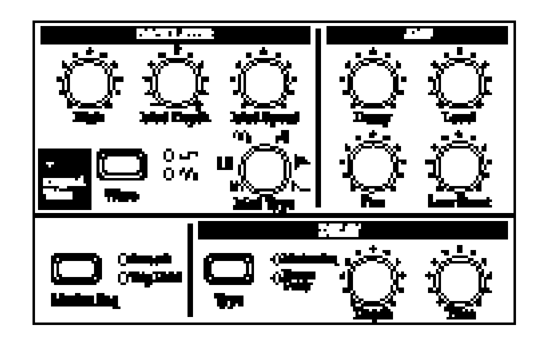
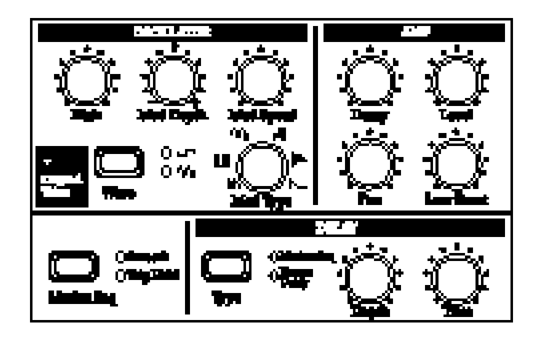


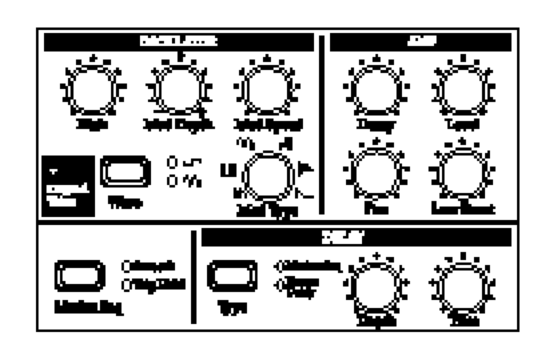
Tableau vierge

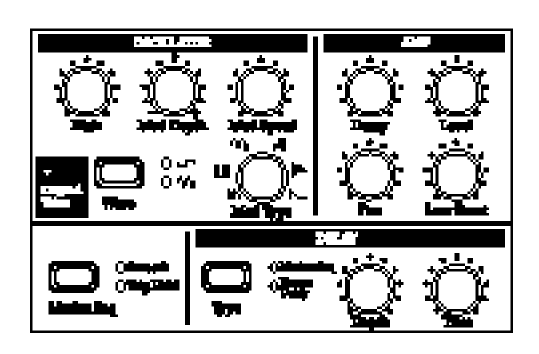
Lorsque vous avez créé un son que vous aimez, vous pouvez noter les emplacements des boutons et des touches sur cette page.

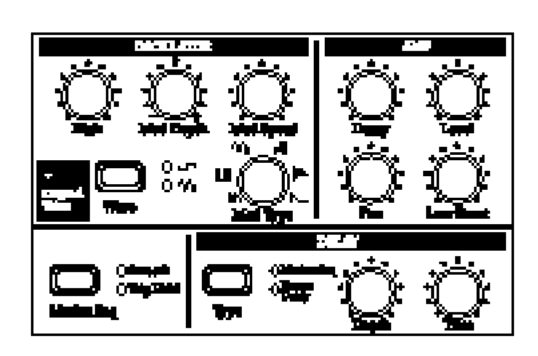









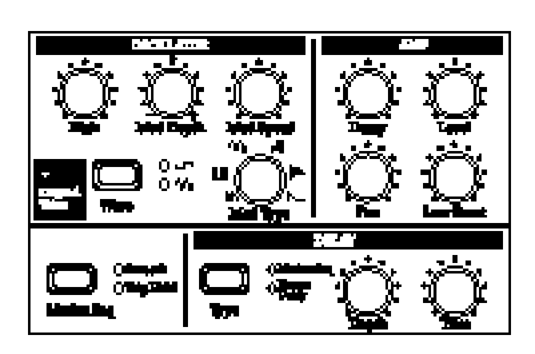


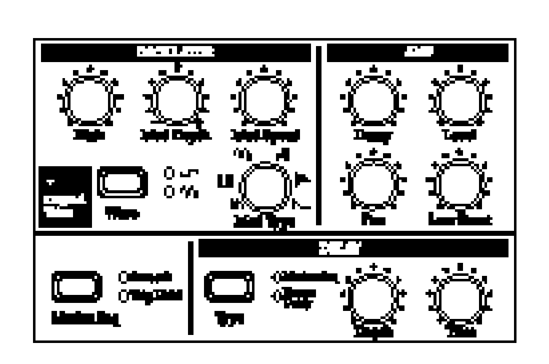


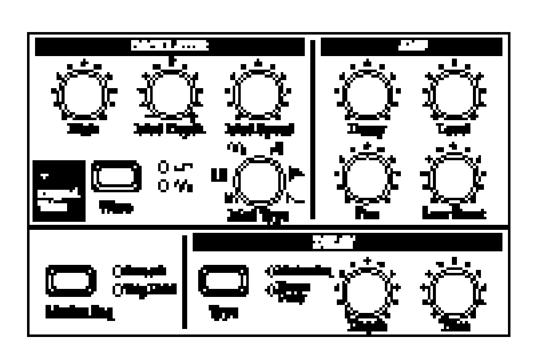












Index

8.Appendices

Liste des noms de motifs

* Les motifs et les données initiales du morceau de démonstration sont assignés à la banque D.
* Le premier motif de chaque style est assigné aux touches de pas 1….16 de la fonction Pattern Set.

A Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
A01	Electro Live	Electro	135
A02	Analog Perc	Electro	130
A03	Old Skewl	Electro	129
A04	Fun with Knobs	Electro	135
A05	Come Inside	Electro	130
A06	Downsize	Electro	135
A07	Fantasy Girl	Electro	134
A08	Zoop 1	Electro	128
A09	Planet	Electro	125
A10	Whiney	Electro	121
A11	Big Beat Electro	Electro	120
A12	8 bit groove	Electro	130
A13	IDM	Electro	130
A14	Renegade	Electro	125
A15	Pitch Motion	Electro	103
A16	Bells	Electro	120
A17	Electric Eel	Electro	127
A18	Electroflux	Electro	125
A19	Slither 1	Electro	120
A20	Flubbery	Electro	125
A21	This Goes Out...	Electro	120
A22	Electribe Vibe	Electro	125
A23	Chem Beat	Electro	130
A24	Minimal 1	Techno	137
A25	Crazy Cymbal	Techno	145
A26	Dorian Gray	Techno	125
A27	Hard	Techno	140
A28	Hard fill	Techno	140
A29	Zoop 2	Techno	120
A30	Detroit	Techno	140
A31	Aceeeed	Techno	140
A32	Prog Trance	Techno	140
A33	Quagmire	Techno	150
A34	Minimal 2	Techno	138
A35	Weirdo Beat	Techno	122
A36	Minimal 3	Techno	125
A37	I need a Voice 1	Techno	132
A38	Stereo Minimal	Techno	130
A39	Light Tek	Techno	120
A40	Zoop 3	Techno	114
A41	Face	Techno	100
A42	Ultra Sound	Techno	120
A43	Kid March	Techno	120
A44	Industrial Techno	Techno	120
A45	Driving Forward	Techno	112
A46	Flashback	Techno	100
A47	Old Skins	Techno	100
A48	Commander E	Techno	106
A49	Zapper	Techno	120
A50	BoomBat	Techno	125
A51	Industry	Techno	140
A52	Zoop 4	Techno	138
A53	Satellite	Techno	143
A54	Cutting Edge 1	Techno	149
A55	Cutting Edge 2	Techno	149
A56	Electric Frog	House	134
A57	Gimme the Beat	House	140
A58	Module House	House	130
A59	In the Park	House	134
A60	Ping Pong	House	134
A61	Happy House	House	140
A62	Handbag	House	135
A63	Dub Side	House	125
A64	Deep House	House	130

B Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
B01	Can't Stop	House	150
B02	Step it Out	House	135
B03	Hard House 1	House	134
B04	Housy Cows	House	138
B05	Hard House 2	House	138
B06	Hard House 3	House	138
B07	Bangin' Garage	Garage	134
B08	Garumba	Garage	130
B09	Face In The Place	Garage	134
B10	Speed Garage 1	Garage	134
B11	Speed Garage 2	Garage	134
B12	Speed Garage 3	Garage	134
B13	DNB Garage	Garage	130
B14	Hip House	Garage	134
B15	Garage House 1	Garage	126
B16	Garage House 2	Garage	126
B17	Garage House 3	Garage	126
B18	Pork Scratchin'	Garage	130
B19	Da Boss	Garage	134
B20	T-Step	Garage	140
B21	Two Step Garage 1	Garage	130
B22	Two Step Garage 2	Garage	130
B23	You've got a Groove	Hip Hop	96
B24	Acid Jazz	Hip Hop	88
B25	Funk Loops	Hip Hop	96
B26	Roots of Africa	Hip Hop	96
B27	What's da' Frequency?	Hip Hop	90
B28	For the Jeeps	Hip Hop	90
B29	Daytime RnB	Hip Hop	90
B30	Smoove	Hip Hop	90
B31	Clap your Hands	Hip Hop	99
B32	Simple Groove	Hip Hop	90
B33	Zappin' Hop	Hip Hop	92
B34	Gang Rap	Hip Hop	90
B35	Oakland Grooves 1	Hip Hop	96
B36	Oakland Grooves 2	Hip Hop	96
B37	White Bread	Hip Hop	95
B38	Boppers	Hip Hop	100
B39	Electro NJS	Hip Hop	100
B40	Dazz	Hip Hop	100
B41	Carnival	Hip Hop	112
B42	Electric Funk	Hip Hop	109
B43	T-roys Groove 1	Hip Hop	110
B44	T-roys Groove 2	Hip Hop	110
B45	T-roys Groove 3	Hip Hop	110
B46	Rapid Beat	Hip Hop	114
B47	Check it out	Hip Hop	118
B48	Big Beat 1	Big Beat	122
B49	So what?	Big Beat	115
B50	Big Beat 2	Big Beat	129
B51	Motown Beat	Big Beat	122
B52	Pip Pop	Big Beat	115
B53	8Beat Soul	Big Beat	120
B54	Manchester Rock	Big Beat	122
B55	80's Ballad	Big Beat	120
B56	Robot Bomb 1	Big Beat	115
B57	Robot Bomb 2	Big Beat	115
B58	Breath Beat	Big Beat	124
B59	Bridge	Big Beat	126
B60	Spiral Kit	Big Beat	120
B61	Break Beats	Big Beat	114
B62	Digital Rock Beat	Big Beat	128
B63	Electro Rock	Big Beat	133
B64	Hard Core DNB 1	Big Beat	172

C Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
C01	Hard Core DNB 2	Big Beat	185
C02	Gabber	Big Beat	200
C03	Drum 'n' Bass 1	Drum'n'Bass	170
C04	Drum 'n' Bass 2	Drum'n'Bass	170
C05	Dime Droppin'	Drum'n'Bass	155
C06	Drum 'n' Bass 3	Drum'n'Bass	175
C07	Drum 'n' Bass 4	Drum'n'Bass	175
C08	Air Shot Bass 1	Drum'n'Bass	166
C09	Air Shot Bass 2	Drum'n'Bass	166
C10	Drum 'n' Bass 5	Drum'n'Bass	185
C11	Drum 'n' Bass 6	Drum'n'Bass	175
C12	Simple 'n' Bass	Drum'n'Bass	175
C13	Electro Step	Drum'n'Bass	170
C14	Jungle 1	Drum'n'Bass	165
C15	Jungle 2	Drum'n'Bass	180
C16	Bass Motion	Drum'n'Bass	160
C17	Jump Up 1	Drum'n'Bass	170
C18	Jump Up 2	Drum'n'Bass	170
C19	The Tribe is Electric	Drum'n'Bass	185
C20	Slither 2	Drum'n'Bass	185
C21	Tech Step 1	Drum'n'Bass	185
C22	Tech Step 2	Drum'n'Bass	175
C23	Big Bristol	Trip Hop	80
C24	Get Creative!	Trip Hop	91
C25	Slowmotion	Trip Hop	72
C26	Chill Out	Trip Hop	80
C27	What'cha Gonna Do	Trip Hop	92
C28	Slow Trip 1	Trip Hop	67
C29	Slow Trip 2	Trip Hop	72
C30	Thinking Time	Trip Hop	85
C31	Tense Atomosphere	Trip Hop	96
C32	Trip Hip Hop	Trip Hop	80
C33	Dub Trip	Trip Hop	85
C34	After Hours	Trip Hop	78
C35	Binary Samba	Other	120
C36	Technova	Other	78
C37	Arablip	Other	100
C38	No Problem	Other	95
C39	Ragga Soul	Other	102
C40	Marching Reggae	Other	136
C41	Lounge 1	Other	90
C42	Lounge 2	Other	130
C43	Triplet Beat	Other	72
C44	VintageBox (Disco)	Vintage	120
C45	VintageBox (16Beat)	Vintage	120
C46	VintageBox (Rock1)	Vintage	112
C47	VintageBox (Rock2)	Vintage	130
C48	VintageBox (Pop)	Vintage	120
C49	VintageBox (Bossa1)	Vintage	70
C50	VintageBox (Bossa2)	Vintage	70
C51	VintageBox (Swing)	Vintage	76
C52	Miami Bass	Vintage	175
C53	Try Again? 1	S.E.	120
C54	Try Again? 2	S.E.	120
C55	Insert 25 Cents	S.E.	120
C56	Network Operator	S.E.	132
C57	Faust	S.E.	145
C58	Modulation	S.E.	142
C59	On A Trip	S.E.	70
C60	Very Wet	S.E.	128
C61	Bleep Bloop	S.E.	125
C62	Digital Storm	S.E.	101
C63	I need a Voice 2	S.E.	132
C64	Warp	S.E.	115

Liste des noms de morceaux

S08...S16: Vierges

S01: Electribe Remix Part1
S02: Electribe Remix Part2
S03: STATION X Troyster Mix
S04: Bass Burn
S05: Macrocaustic
S06: Elect-Rave
S07: Dugan's Midnight X-press

[Boîte à rythme]

ELECTRIBE R-ER-1 — Tableau d'implémentation MIDI

1999.2.3

Fonction ...		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut Changé	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Mémorisée
Mode	Par défaut Messages Modifié	 · **************	3 · 	
Numéro de note:		0 – 127 **************	0 – 127	Déterminé par le mode MIDI pour chaque partie.
Voix réelle Vélocité	Note ON Note OFF	O 9n, v=30 – 127 ·	O 9n, v=1 – 127 ·	La vélocité transmise est déterminée par le niveau de l'ACCENT
Aftertouch	Polyphonique des Canaux	· ·	· ·	
Pitch Bender		·	·	
Changement de contrôle	0,32 98, 99 8	O O O	O O O	Sélection de banque (MSB, LSB) *P NRPN (LSB, MSB) *C Entrée de données (MSB) *C
Changements de programme:	True#	O 0 – 127 **************	O 0 – 127 0 – 127	Transmis/Reçus en mode Pattern *P
Données exclusives du système		O	O	Peuvent toujours être transmises/reçues à la page de transfert de données MIDI *2 *E
Données communes du système	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O 0 – 15 ·	O O 0 – 15 ·	Transmises/reçues en mode Song *1 *P
Données du système en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O O	*1 *1
Messages auxiliaires	: Local On/Off : Désactivation de toutes les notes (All notes OFF) : Sensibilité active : Réinitialisation	· · O ·	O O123-127 O ·	
Remarques		*P, *C, *E: Les données envoyées et reçues lorsque les réglages MIDI Filter du mode MIDI (P,C,E) sont respectivement mis sur "O" *1: Les données sont envoyées mais non reçues lorsque le paramètre Clock du mode MIDI est mis sur "Int". Lorsqu'il est mis sur "Ext.", les données sont reçues mais non envoyées. *2: En plus des messages exclusifs de Korg, l'Electribe R-ER-1 répond également aux messages de demandes d'informations		

Mode 1: OMNI ON, POLY — Mode 2: OMNI ON, MONO — O : Oui
Mode 3: OMNI OFF, POLY — Mode 4: OMNI OFF, MONO — · : Non

✻ Voyez votre revendeur Korg pour davantage de renseignements sur l'équipement MIDI (MIDI Implementation).